

DIVISIÓN DE CIENCIAS Y ARTES PARA EL DISEÑO

Especialización, Maestría y Doctorado en Diseño

DISEÑO DE PERSONAJES DIGITALES

Gabriel González García

Tesis para optar por el Grado de Maestría en Diseño

Línea de Investigación: Nuevas Tecnologías

Miembros del Jurado:

Dr. Gabriel Salazar Contreras

Director de Tesis.

Mtra. Yadira Alatríste Martínez

Mtro. Pablo Daniel López Álvarez

Mtro. Víctor Manuel Collantes Vázquez

Mtro. Carlos Gómez Carro

México D.F.

Agosto de 2013

Contenido

Agradecimientos	8
Resumen	9
Introducción	10
1. Capítulo Uno	12
1.1. Los Arquetipos Jungianos y su Vigencia	12
1.1.2. La Máscara.....	13
1.1.3. La Sombra.....	14
1.1.4. Ánima.....	16
1.1.5. Ánimus.....	16
1.1.6. La Madre Tierra	17
1.1.7. El Viejo Sabio.....	19
1.1.8. El Ser	20
1.2. Joseph Campbell, el Viaje del Héroe	21
1.2.1 La Partida.....	21
1.2.2. La Ayuda Sobrenatural	22
1.2.3. El Regreso	25
1.3. Vladimir Propp, las funciones de los personajes	26
1.3.1. Uno de los miembros de la familia se aleja de la casa	26
1.3.2. Una prohibición es impuesta	27
1.3.2. La prohibición es transgredida	27
1.3.3. El antagonista trata de obtener información	27
1.3.4. El antagonista obtiene información acerca de su víctima	28
1.3.5. El antagonista trata apoderarse de su víctima o de sus bienes	28

1.3.6. La víctima se deja engañar y así ayuda involuntariamente a su enemigo.....	28
1.3.7. El antagonista perjudica o causa daño a un miembro de la familia	29
1.3.8. Algo pasa a un miembro de la familia o desea poseer algo	30
1.3.9. El héroe abandona su casa	30
1.3.10. El héroe es puesto a prueba o interrogado a modo de preparación para recibir la ayuda de un auxiliar mágico.....	31
1.3.11. El héroe reacciona ante las ofertas o retos del futuro donante.	31
1.3.12. El héroe entra en posesión del auxiliar mágico.....	31
1.3.13. El héroe se traslada al lugar donde se encuentra el objeto de su búsqueda.	31
1.3.14. El héroe y su antagonista se traban directamente en una lucha.....	32
1.3.15. El héroe es marcado.....	32
1.3.16. El antagonista es vencido.	32
1.3.17. El daño inicial es reparado.....	32
1.3.18. El héroe regresa	32
1.3.19. El héroe es perseguido.	32
1.3.20. El héroe escapa a la persecución.	33
1.3.21. El héroe llega de incógnito a su casa o a otro país.	33
1.3.22. Un falso héroe proclama pretensiones infundadas.	33
1.3.23. Una tarea difícil le es propuesta al héroe.	34
1.3.24. La tarea es cumplida.	34
1.3.25. El héroe es reconocido.	34
1.3.26. El antagonista es descubierto o desenmascarado.	34
1.3.27. El héroe adopta una nueva apariencia.....	34
1.3.28. El antagonista es castigado.....	34

1.3.29.	Modos de introducción de nuevos personajes en la acción.....	35
1.3.30.	Los atributos de los personajes y su significado.	36
2.	Capítulo Dos.....	38
2.1.	Personajes constantes en diferentes narrativas	38
2.1.1.	Metodología.....	39
2.1.1.2.	Objetivos.	39
2.1.1.3.	Hipótesis.	39
2.1.1.4.	Preguntas de investigación.....	40
2.2.	El Héroe.....	41
2.3.	El Antihéroe.....	42
2.4.	El Villano.....	48
2.5.	El Tutor.....	50
2.6.	Los Animales	52
2.7.	Los Monstruos	54
2.8.	Los Vehículos.....	56
2.9.	Los Robots.....	58
2.10	Los Auxiliares Mágicos	60
3.	Capítulo Tres.....	64
3.1.	La descripción literaria y dibujo de personajes.....	64
3.1.1.	Descripción del cuerpo completo	68
3.1.2.	Descripción de las manos.....	69
3.1.3.	Descripción del rostro	70
3.1.4.	Descripción de la mirada	72
3.1.5.	Dibujo del cuerpo completo.....	74

3.1.6. Dibujo de las manos	75
3.1.7. Dibujo del rostro	77
3.2. Las nuevas tecnologías y el diseño de personajes	78
4. Conclusiones	81
5. Anexos	84
5.1. Anexo 1. Programa de estudios de la U.E.A. Diseño de Personajes	84
5.2. Anexo 2. Producción de personajes digitales	85
6. Bibliografía.....	93
7. Filmografía	95
8. Internet.....	95
8.1. “Uamito”	95
8.2. Memes	96
8.3. Mascotas	96
9. Índice de Figuras.....	96
10. Curriculum Vitae.....	99

A mis padres, fuertes como robles.

A Yara Álvarez con todo mi corazón.

Agradecimientos

En primer lugar a mi director de tesis el Dr. Gabriel Salazar Contreras, por enseñarme todo lo que se acerca del modelado digital, por ser mi guía en este camino académico y en el camino de la vida, por generar un fuerte vínculo de confianza que permanecerá allende esta tesis.

A mi familia, en todo momento.

A mis amigos Edgar Martínez Mendoza, por su apoyo incondicional, Blanca López Pérez, Ignacio Martínez, Berenice García, Emmanuel Rico, Carlos Tapia, José “J” Jiménez, Ariel Salazar, Karla Hinojosa, Manuel Medina, Xavier Cuevas, Gonzalo Quiroz, Giovanni Bertely, Daniel Robles, (QEPD) José Luis Vargas (QEPD), Caro Rico, Federico Aquino Martínez (GEPD), Juana Galván, María Luisa Gómez Vargas, Concepción Vargas, Cristina García, Anabel Hernández, Nasheli González, Iván Garmendía, Iván Torres, Adriana Dávila, Marisa Martínez, Myrna Vidrio, Jovita Hernández, Margarita López, Lalo Arellano, Fernando Castañeda, Arturo Valmont, Gabriel Granados, José Luis Carranza...

A mis asesores académicos, Bety, Francisco Olvera (Panchito), Alejandro Rodríguez (QEPD), Patricia Stevens, Covarrubias, Tere Pérez Hebert, Manuel de la Cera, Víctor Manuel Collantes Vázquez, Yadira Alatraste Martínez, Carlos Gómez Carro, Pablo Daniel López Álvarez, Marco Marín, Alberto Hernández, Lourdes Ortega, María Aguirre, Gina Olivia Guerra, Rocío López Bracho, Oweena Fogarthy, Jorge Gabriel Ortiz Leroux, Gerardo Toledo, César Martínez, Norma Patiño, Moisés Bustos, Luisa Martínez, José Revueltas Valle, Víctor Bárcenas Sánchez, Carolina Robles, Itzel Sáenz...

A Patricio, Gloria, Tere, Margarita y Ricardo de Fonda Maty, por su excelente trato y delicioso sazón.

Resumen

La presente investigación, ofrece una descripción al interesado en el diseño de personajes y sus funciones narrativas, esta contiene en su primer capítulo una revisión de la teoría de los arquetipos postulada por Carl Gustav Jung, Joseph Campbell y Vladimir Propp, en el segundo capítulo se revisa la constante repetición y paralelismo de personajes en diversas narrativas como la mitología, la literatura, el cine, el comic la animación, los video juegos y las redes sociales. En su tercer capítulo ofrece una guía para diseñar personajes por medio del análisis de las características tanto físicas como psicológicas en ejemplos de las narrativas mencionadas. La descripción literaria y el dibujo de un personaje otorgan firmes bases para diseñar un personaje y permite pensar en qué medio se va a desarrollar.

Por otra parte se revisa el caso particular de la mascota institucional de la Universidad Autónoma Metropolitana y su problemática de diseño, representación, simbolismo y comunicación en relación con la comunidad universitaria, a fin de revisar si este personaje cumple o no con su función narrativa de acuerdo con el análisis de las funciones de los personajes tratadas por Vladimir Propp.

Se plantea la posibilidad de integrar una nueva UEA dentro del plan de estudios de la licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica impartida en esta casa de estudios, con el propósito de complementar no solo las UEAs dedicadas a la Animación sino a la licenciatura en general, puesto que encontramos personajes en prácticamente todos los campos de estudio del diseño y las disciplinas con las que tienen relación.

Finalmente se ejemplifica cómo diseñar un personaje en un entorno digital a manera de guía para aquellos interesados en el diseño de personajes y sus funciones narrativas.

Introducción

Todos creamos personajes, consciente o inconscientemente; los arquetipos influyen en nuestra vida cotidiana, por medio de un mecanismo inconsciente llamado por Carl Gustav Jung proyección. En primer lugar, creamos una *Máscara* de nosotros mismos para mostrarnos ante el mundo. Después, se revela ante nosotros *La Sombra*, portadora de todo aquello de nosotros mismos que no somos capaces de ver o reconocer. También tenemos una parte opuesta femenina, (*Ánima*) si se es hombre, y masculina (*Ánimus*) si se es mujer. En un nivel más profundo del inconsciente subyacen tanto las figuras materna (Madre Tierra) y paterna (Viejo Sabio). Y, finalmente, en el estrato más hondo, resguardamos lo que Carl Gustav Jung llamó *El Ser*, arquetipo contenedor de todos los anteriores.

Cada medio de comunicación retoma personajes ya existentes y genera sus nuevos arquetipos. La literatura, por ejemplo, rescata personajes cantados y narrados por la tradición oral, generando, a su vez, entidades inéditas como Fausto o Hamlet.

La metodología de esta investigación propone, a toda persona interesada en la narrativa, dos herramientas básicas para diseñar un personaje. En primer lugar, la descripción literaria de las características físicas y psicológicas de un personaje determinado, la cual ha de ser lo más rica y detallada posible, con el propósito de apoyar el siguiente paso: el dibujo del personaje, en el que se verá bocetado cada detalle descrito a manera de concebir cómo será una vez terminado. En dicho trazo deben verse reflejadas todas sus características por medio de las posturas, el movimiento, la expresión, su gestualidad y actitud. Ello implica un meticuloso bocetaje de la figura completa: manos, rostro y la mirada, ofrecen un mapa o infografía que se integrará a un expediente del personaje a manera de un manual de imagen.

Bajo esta premisa, el primer capítulo trata sobre el estudio de los arquetipos de Carl Gustav Jung, quien señala la importancia e influencia de éstos en el pensamiento de todo ser humano. En segundo lugar, Joseph Campbell propone una estructura narrativa universal que llamó *El Viaje de Héroe*. En su libro "El Héroe de las mil Caras" donde también aparece una suerte de segunda generación de arquetipos. Finalmente, Vladimir Propp, en su libro "*Morfología del Cuento*" desarrolla las funciones de los personajes. Más adelante, se formula la pregunta sobre cuáles son estos personajes, planteando una tipología a partir de la cual se pueden identificar al *Héroe*, al *Antihéroe* y al *Villano*, complementados con los *Objetos Mágicos*, los *Animales*, los *Monstruos*, los *Robots* y los *Vehículos*.

El segundo capítulo aborda la descripción narrativa de un personaje, siendo, naturalmente, la Literatura la fuente principal de estas descripciones. En ella, encontramos numerosos ejemplos de descripción tanto física como psicológica.

El tercer capítulo describe el conjunto de posibilidades creativas que ofrece el dibujo de un personaje, haciendo énfasis en la importancia del bocetaje, desde la figura completa de un personaje, y considerando, la habilidad para la representación gráfica de las manos, el rostro y los ojos, hasta el trazo detallado de una arruga o una cicatriz.

Por último, se resalta la importancia de las nuevas tecnologías en el campo de la animación, entendiendo que las imágenes generadas por computadora (CGI) y la animación digital van ganando terreno sobre las técnicas tradicionales, mismas que, no obstante, preservan posibilidades creativas y expresivas dignas de aprenderse pues aún no han sido superadas por las modernas innovaciones tecnológicas. La falta de naturalidad y verosimilitud en la animación digital, impone un reto a superar, pues en ese terreno las técnicas como el *Stop Motion* o la animación 2D siguen siendo muy superiores a nivel expresivo; la animación digital tiene aún largo trecho por recorrer para lograr los alcances de las técnicas que paulatinamente comienzan a desaparecer.

1. Capítulo Uno

1.1. Los Arquetipos Jungianos y su Vigencia

1.1.2. La Máscara



Figura 1. El actor Sean Connery interpreta a un mercenario futurista que porta una máscara al estilo del de teatro griego en la película Zardoz de John Boorman 1974.

El héroe es el personaje destinado a portar una máscara (fig.1) de nosotros mismos (del griego *máscara*, es decir, rostro superpuesto o falso, utilizado por los antiguos actores helénicos en sus representaciones teatrales), indispensable para sobrevivir y relacionarnos con el mundo. La persona pertenece al inconsciente personal, y, de donde se deriva la personalidad, generadora del personaje, sea real o ficticio, consciente o inconsciente. Es por medio de la proyección inconsciente que el arquetipo se presenta en la cultura.

Joseph Campbell, discípulo de Jung, encontró una suerte de segunda generación de arquetipos, emulando a su maestro, quien, tras analizar mitologías de diversas civilizaciones, descubrió un denominador común: toda cultura posee un héroe y todo héroe recorre su camino, durante el cual aparecen figuras claramente identificables como arquetipos.

Según el discípulo de Jung en primer término, la figura del héroe, que ofrece a sus pueblos certidumbre, confianza y seguridad, ha de enfrentar un penoso camino a partir de su nacimiento divino, sus hazañas en vida y su apoteótica muerte, renaciendo, por lo regular, en *El Olimpo* o en los *Campos Elíseos*; en *Valhalla* o en *El Mictlan*. En su andar tropieza, invariablemente, con su adversario, que no es sino *la sombra*, entidad generalmente hábil, tramposa y sumamente astuta, incluso más que el propio héroe, orillándolo a desistir en su propósito de combatirlo.

Así como el ser contiene las partes y el todo de la Persona, es imposible concebir la figura del héroe sin la presencia de su antagonista, su contraparte negativa, su *Sombra*. En consecuencia,

identificamos arquetipos conforme avanzamos en la lectura de mitos, leyendas o cuentos de hadas.

1.1.3. La Sombra



Figura 2. Escena de *El extraño caso del Dr. Jekyll y Mr. Hyde*, de John S. Robertson, (1920)

A partir de las investigaciones de Nuestro lado oscuro y negativo o, mejor dicho, opuesto, es una instancia, es en palabras de John A. Sanford, aquello que no queremos ser, lo que no vemos de nosotros mismos. Nuestra parte opuesta, generalmente nos resulta imperceptible o la evitamos deliberadamente, pues representa todo lo que no deseamos ser o hacer, indica Stanford¹. Dentro de esta investigación, el mejor ejemplo de este arquetipo es la novela *El extraño caso del Dr. Jekyll y Mr. Hyde* del escritor Robert Louis Stevenson (fig.2).

De acuerdo con otros autores como el propio Jung y Marie-Loise von Franz, entre otros, lo han encontrado como el mejor representante de la sombra arquetípica; aquella parte primitiva descontrolada y animal que llevamos dentro. El señor Hyde es libre de ataduras psicológicas, emocionales y hasta físicas, puesto que emerge abruptamente del cuerpo de Dr. Jekyll. Nótese también, no obstante, que el señor Hyde, por su propia naturaleza oscura, nos atrae; de alguna manera anhelamos esa libertad primigenia. La sombra es innegablemente parte nuestra, y aunque parezca increíble, todo el tiempo está presente. En la vida cotidiana nuestra sombra se manifiesta hasta en los actos más insignificantes, como puede ser un enojo, un gesto, una palabra.

Advertir en el exterior nuestras más íntimas tendencias inconscientes e impulsos involuntarios requiere, como sugiere el mismo Jung, una profunda reflexión. No es tarea fácil reconocer nuestra propia sombra pues nos muestra todo aquello que no nos atrevemos a ver directamente; sin

¹ Encuentro con la sombra, el poder del lado oscuro en la naturaleza humana, C. Sweig y J. Abrahams, ed. Kairos.

embargo, cuando nos percatamos de ella, comenzamos a ser conscientes de nuestras proyecciones creativas que, lejos de resultar negativas, nos ayudan a crecer como seres humanos.

Precisamente parte de este crecimiento atañe a la labor del diseñador de personajes, tanto inconsciente como profesionalmente. “Al parecer, pasamos los primeros veinte años de nuestras vidas decidiendo qué partes de nosotros mismos debemos esconder en nuestro saco personal (inconsciente) y el resto, lo ocupamos tratando de vaciarlo”, afirma Robert Bly²

Desde nuestro nacimiento hasta edades ya muy avanzadas es cuando comenzamos a atisbar nuestra sombra. Al principio, produce miedo reconocernos como poseedores de una parte oscura que resguarda mucha información escondida o reprimida de nosotros mismos. Tardíamente, les damos a esas fuerzas oscuras la oportunidad de emerger, lo que, paradójicamente, nos transforma de súbito en seres más satisfechos y contentos consigo mismos.

En opinión del propio Bly, “Nuestros psiquismos son proyecciones naturales. Cuando se activan de manera inadecuada, se despliega hacia el exterior la imagen que durante tantos años habíamos guardado en la oscuridad”, Asimismo, menciona que “todo secreto pugna por salir a la superficie de la conciencia impulsado por fuerzas internas ocultas”. Estos misterios personales se repriman o no, emergerán, inevitablemente, de forma cordial o perturbadora. La manera en que estas fuerzas primordiales se manifiestan en la vida cotidiana por medio de imágenes, sueños, y mitos, se mantienen presentes y permanentemente actualizados por mecanismos de *morfogénesis*, que es la capacidad de generar imagen y forma a de estos arquetipos jungianos.

Se trata de ímpetus primordiales ávidos de forma, como bien señala Heinrich Zimmer³. Su origen se pierde en la noche de los tiempos y tal vez sean fuerzas cuya antigüedad supere por mucho a la del género humano, como lo sugieren Jung y Howard Phillips Lovecraft en su obra literaria. Se manifiestan a través de la actividad humana, en su cultura; están presentes en mitos, sueños, literatura, arte, cine, comics, animación y, muy probablemente, nos sobrevivan y se manifiesten en nuevas formas de vida inteligente capaces de trascender.

² Op cit, pag 8

1.1.4. *Ánima*.



Figura 3. *Ánima*. Acervo personal

El *Ánima* es el conjunto de rasgos que, aparentemente femeninos, se presentan sin embargo en todo ejemplar masculino: ternura, sensibilidad, dulzura, temor. “En el inconsciente del hombre existe una imagen colectiva de la mujer; imagen que ha heredado y mediante cuya ayuda puede percibir la naturaleza de la mujer”, como plantea Carl Gustav Jung⁴. Existen múltiples ejemplos, como la clásica *Eurídice*, esposa de *Orfeo*, donde la parte femenina de Orfeo muere, y para recuperarla ha de bajar al Hades, afrontando un penoso pasaje de suplicios para recuperarla; sin embargo, al lograrlo, *Hades* le exhorta a no mirar hacia atrás mientras recorren su camino a través del Tártaro. si no acata la advertencia,, automáticamente regresará al reino de los muertos. Un segundo ejemplo está en Sara, la mujer de Lot, figura bíblica quien, al escapar de las destruidas Sodoma y Gomorra por el ángel exterminador enviado por Yahvé, cede a la tentación ante la curiosidad de mirar lo que ocurre con estas ciudades, se convierte en el acto en una figura de sal,

1.1.5. *Ánimus*



Figura 4. *Ánimus*. Acervo personal.

El *Ánimus* es la imagen colectiva del hombre que lleva cada mujer, sus experiencias con la masculinidad aprendidas mediante el contacto que en la vida ha tenido con los hombres, inicialmente con el padre. Hay rasgos específicamente masculinos que se hacen presentes en la

⁴ Fordham Frieda. Introducción a la psicología de Jung. Ed. Alameda. Colección Estela. México. 1955

mujer: fuerza, practicidad, agresividad, territorialidad. Todo ello engloba el concepto de *Ánimus* (fig.4).

Encontramos, en este caso, a la diosa *Atenea* en su transfiguración de *Pallas*, deidad de la guerra, homóloga de *Ares*; que va armada y acompañada de la lechuza (símbolo de sabiduría⁵). Paralelamente, en otras culturas, figuran personajes femeninos claramente masculinizados como el caso de la prehispánica diosa lunar *Coyolxauqui*, hermana de *Huitzilopoztli*, e hija de *Coatlicue* que en el mito cosmogónico mexica es sacrificada por su hermano solar⁶. En otro escenario, féminas como las valkirias, las amazonas, la mujer anterior a *Eva*, o la legendaria *Lilith*, rebelde por excelencia, que más adelante sería relacionada con diosas paganas ancestrales representantes de fuerzas oscuras mágicas, lunares, nocturnas y satanizadas al final.

A *Lilith*, digna representante de aquel matriarcado lunar que gobernaba el mundo en tiempos primigenios, le sobreviven muchas de las mujeres rebeldes en diversas culturas, como la *Judith* hebraica que degüella al rey *Holofernes*. *Salomé* también hace decapitar al *Bautista*. En esa línea, la misma tradición judeocristiana rebosa de deidades arquetípicas cuya descendencia comprende personajes de cuentos de hadas y de leyendas como *Mulán*, la *Cenicienta*, *Caperucita Roja* y demás mujeres que en su momento analiza el experto folklorista ruso *Vladimir Propp*.

1.1.6. La Madre Tierra



Figura 5. Figurilla paleolítica encontrada por la arqueóloga *María Gimbutas* en la zona que denominó “la vieja Europa” que comprende las tierras colindantes con el río *Danubio* hasta el norte de *Alemania*.

⁵ *Mitología Griega, Héroes y Dioses*, Ángel Ma. Garibay, ed. Porrúa, col, Sepan cuántos.

⁶ *Bierlein J. E. El Espejo Eterno, mitos paralelos en la Historia del Hombre*, ed. Oberón

Arquetipos maternos, como las llamadas “Venus prehistóricas”, Deméter y la Gea-mater (madre de los ríos, montañas, rayos, océanos, temblores, los titanes), son entidades diversificadas y fundamentales de acuerdo a cada cultura, que se han manifestado como Coatlicue, madre de Huitzilopochtli quien gestó al dios solar ya adulto y armado. La Madre Tierra también aparece como múltiples diosas paganas, reemplazadas después por vírgenes cristianas. Ejemplos de ello son; la Madre Tierra, esposa de Urano y madre de los titanes: la Coatlicue, diosa madre de los 400 nahuas; sin olvidar a Coyolxauhqui y el dios solar Huitzilopochtli.

La figurillas encontradas por la arqueóloga María Gimbutas⁷, llamadas Venus prehistóricas (fig. 5) son el más antiguo ejemplo que tenemos de este arquetipo que permanecen vigente a través de los tiempos. Posteriormente, estas figurillas de no más de 15 centímetros en la mayoría de los casos reaparecen en figuras griegas clásicas como Cibele, o la terrible Kali, portadora de la destrucción de la tradición india.

El espíritu de la diosa madre se manifiesta igualmente en deidades tan siniestras como la oscura Hécate, en línea cuasi genealógica que pasa por las sibilas y los oráculos, seguidos por las brujas, que durante toda su existencia han sido satanizadas y quemadas vivas, y cuya verdadera culpa provenía, más que por ser hechiceras o consortes de Satanás, de su atributo de poseedoras de conocimientos ancestrales de herbolaria, protomedicina, y de una conciencia matriarcal lunar.

Con el tiempo, muchas de estas llamadas brujas fueron suplantadas por vírgenes cristianas. El caso ilustrativo más allegado de este fenómeno es el de la Virgen de Guadalupe, cuya imagen fue superpuesta en el cerro del Tepeyac donde, curiosamente, se adoraba a la prehispánica y también diosa madre Tonanzin. Los hábiles misioneros eligieron deliberadamente este sitio conociendo el antiguo culto matriarcal.

El éxito del sincretismo logrado con la confección de esta nueva virgen indígena nos enseña claramente que la madre tierra subsiste más allá de su apariencia, puesto que el culto de este recurso de colonización prevalece hasta nuestros días, erigiéndose, sin temor a equivocarnos, como el más fuerte en México, al grado de que cualquier denostación, crítica o burla representa una muy grave ofensa para los creyentes.

⁷ Rodríguez Pepe. Dios nació Mujer. La invención del concepto de Dios y la sumisión de la mujer: Dos historias paralelas. Ed. Punto de Lectura. Tercera Edición España. 2000.

1.1.7. El Viejo Sabio

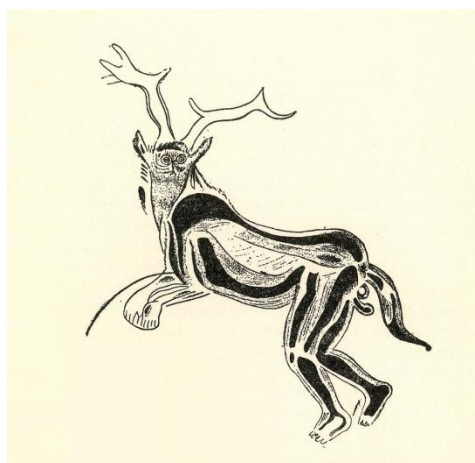


Figura 6. “El Hechicero” Pintura rupestre relacionada con el mago o el hechicero de la cueva Trois-Freres en los pirineos franceses.

Arquetipos del concepto *viejo sabio* abundan: el chamán, curandero, espíritu etc., existentes como figuras de sabiduría con poderes proféticos, el don de la curación, la adivinación, su poder de mediación con estas fuerzas otorga ayuda sobrenatural al héroe. Esta figura chamánica obedece a la necesidad de tener una guía en el camino, muchas veces representado como un viejo difícil, tramposo y gruñón, que también pone a prueba toda capacidad del que, entretanto, llamaremos *caminante*. Sin embargo, al final de tal prueba, siempre le ayuda, obsequiándole algún objeto sobrenatural, que pueden ser sandalias con alas, un cáliz o una espada.

Estos viejos sabios, a pesar de su naturaleza furtiva, esquivada y enigmática, son el giro de tuerca en muchas culturas, es decir, son personas que, por lo regular, enfocan todo a favor del caminante para que éste cumpla su destino.

En *La Comedia* de Dante, escrita entre 1304 y 1321 (posteriormente se le conocería con el apéndice “*Divina*”) el escritor latino Virgilio es convertido en el tutor de Dante quien a su vez es el narrador de las dos primeras instancias, los círculos del Infierno y el Purgatorio. Merlín, enigmático ayudante del Rey Arturo, es quien lo reclama cuando éste apenas ha nacido, producto de un trato con el Rey Uther Pendragon; y criándolo en las zonas más profundas del bosque (lugar arquetípico) para enseñarle sus oscuras artes mágicas heredadas de aquel matriarcado atávico lunar.

En otra narrativa conocemos a Mefistófeles, demonio mediador entre el viejo mago Fausto y las potestades infernales. Sin embargo, lejos de concebir la figura de Mefistófeles como un viejo, es más fácil recrearlo como un furtivo tramposo, aunque su antigüedad queda manifiesta puesto que es un demonio viejo como todos los demás, que otorga a Fausto el don más paradójico y menos sobrenatural: la confianza en sí mismo.

Otro caso es el espíritu del padre de *Hamlet*, en la obra de Shakespeare, pues resulta una figura guía por excelencia. O Próspero, quien controla a los genios y espíritus que habitan en su isla dentro de la comedia *La tempestad* del mismo autor inglés, es una figura considerada por muchos autores como autobiográfica, que en un gesto inusual decide tirar al mar sus libros llenos de sabiduría mágica.

Obi Wan Kenobi, maestro Jedi de la saga de George Lucas y Gandalf de la también saga del Señor de los Anillos de J.R.R. Tolkien son claros herederos del viejo sabio.

1.1.8. El Ser



Figura 7. El Ser, diseño inspirado en el símbolo tradicional de equilibrio en oriente, para esta investigación está inscrito en un cuadrado y una circunferencia a manera del “hombre vitruviano” de Leonardo de Vinci.
Acervo personal

El centro es una concepción abstracta que contiene tanto lo consciente como lo inconsciente. Es la función que unifica todos los elementos opuestos tanto en el hombre como en la mujer, integrador de lo negativo y lo positivo, lo masculino y lo femenino. Es la aceptación de todo lo que nos conforma. Requiere de sufrimiento y suplicio llegar a conocer y aceptar al Ser, brindando, tras un largo camino, el equilibrio del aforismo “Conócete a ti mismo”, como rezaba la frase inscrita en las puertas de un templo griego.

Centro de la personalidad. Representa la totalidad del ser humano. “El ser, no sólo es el centro, sino también la circunferencia que contiene al consciente y al inconsciente; es el centro de esta totalidad, así como el ego es el centro del consciente”, asevera Carl Gustav Jung⁸. Con frecuencia, el símbolo del *ser* es un niño, a veces mágico, a veces divino. Puede ser el hermafrodita de la tradición gnóstica, hijo de Hermes y Afrodita que representa y simboliza la totalidad completa en sí misma. Puede ser también un *mandala*, un círculo mágico, o el hombre de Vitruvio, dibujado por

⁸ Op Cit.

Leonardo, cuyo centro converge en el ombligo, que a su vez es el centro de la circunferencia y el cuadrado en el que está inscrito.

Encontramos al Ser como centro unificador, que da equilibrio y contiene a los opuestos; es el centro de todo. Como ejemplos cabe mencionar el Huevo Cósmico relatado por Hesiodo en la Cosmogonía, originario del Caos y generador de todo lo conocido por los helénicos. Podemos encontrarlo también como el Niño Divino, el Buda, el Cristo; sin descartar al Hermafrodita de la tradición gnóstica, poseedor del Ánima y del Ánimus. Es el Mandala de las tradiciones orientales, principio de equilibrio y armonía. En occidente el conocido *hombre de Vitruvio* dibujado por Leonardo de Vinci, puede ser un excelente ejemplo del Ser pues, si bien es la interpretación de un pintor del canon del arquitecto clásico, es también una lectura muy profunda del pensamiento antiguo, medieval y renacentista, que contiene muy profundas reflexiones que no es menester en esta investigación; de igual manera los *mandalas* y hermafroditas gnósticos de las tradiciones de oriente, son excelentes ejemplos del pensamiento no occidental.

1.2. Joseph Campbell, el Viaje del Héroe

Una rigurosa investigación del arquetipo del héroe, como ya hemos mencionado, aparece en todas las culturas y es casi siempre una figura central. El comienzo del camino de este personaje comienza con su nacimiento, muchas veces profetizado y anunciado. El mejor ejemplo de este anunciamiento es el del Mesías, que en los evangelios se consigna; y donde, en primer término, encontramos a la virgen (figura arquetípica), recibiendo la visita del Arcángel de la Anunciación: Gabriel, quien le dice que es bendecida por el Espíritu Santo (arquetípico también) y que en ese momento queda preñada y dará a luz al héroe cristiano. Incluso, el lugar del nacimiento queda señalado por una estrella -o un cometa en otros casos- y sirve de guía a los magos que vienen de oriente. Sin embargo, tal nacimiento milagroso y anunciado está retomado de culturas anteriores. El Perseo helénico también nace de una virgen preñada por una lluvia dorada que cae del cielo; a Coatlicue la embaraza un ovillo de plumas y dará luz a Huitzilopochtli. Así, encontramos que no sólo el héroe evangélico ha nacido de una virgen, pues la gran mayoría de ellos comparten esta gestación arquetípica, en la que prevalece, igualmente, la presencia de las figuras del rey y la reina, representando a los bondadosos padres que, además, suelen ser los primeros personajes en aparecer en el seno del hogar.

1.2.1 La Partida

Muchas de las historias conocidas comienzan con un accidente, una torpeza o una equivocación del protagonista, señala Campbell. En su libro *El héroe de las mil caras*, Los errores no son tan accidentales, son el resultado de deseos y conflictos reprimidos. Y en la mayoría de los cuentos,

aparecen de forma velada o como una prohibición. Otro esquema es la llamada al bosque, paraje arquetípico por excelencia; un ser del bosque es quien puede tentar al héroe o heroína a entrar en este reino misterioso, o bien ser simplemente un árbol susurrando. Caben también una rana, un dragón, un unicornio, invitando a comenzar la historia.

Así, descubrimos que muchas veces el héroe se niega a partir. Ya sea por miedo, por desidia o ignorancia. Aunque es en realidad un reflejo de la zona de confort en la que vive el héroe, su hogar, el primer círculo familiar en el cual no hay mucho esfuerzo que hacer, ni trabajar para obtener comida o bienes, pues todo es otorgado por el padre o la madre, y donde sólo compite con los hermanos. Sin embargo, incluso las figuras paternas pueden volverse hostiles y obligar al héroe a huir de casa. Los ogros y las brujas representan esta parte oscura y negativa del círculo familiar, las madrastras o padrastros suelen adoptar las entidades de malvados ogros caníbales o brujas que devoran niños hervidos en sus cazuelas. En ese sentido, uno de los miedos primordiales es el de ser devorados o perder alguna extremidad, y en cuanto se tiene conciencia de esta circunstancia, los niños proyectan ese miedo en estos personajes.

1.2.2. La Ayuda Sobrenatural

Como sabemos, la llamada al bosque es hecha por una vieja o viejecito, destinados a otorgar al héroe un amuleto para contrarrestar la fuerza del dragón, ogro o bruja. Entre los Navajo, menciona Campbell, encontramos a la *Mujer Araña*,⁹ una diosa muy antigua, tal vez remanente de los primordiales cultos lunares matriarcales; representada como una anciana que vive en una cueva, y que, cuando los gemelos heroicos pasan por su morada, ella los invita a pasar. Otorga un talismán llamado “Pluma de los dioses extranjeros”: un arco adornado con plumas arrancadas a un águila viva, con fuerza y tino prodigiosos para vencer los obstáculos en el camino; les obsequia también un encantamiento de protección. La Mujer Araña puede gobernar los movimientos del Sol con su telaraña prodigiosa.

Otros ejemplos de esta figura arquetípica son: la *Beatriz* de Dante, la misma Madre Naturaleza, la Virgen cristiana, o Ariadne, quien, con su ovillo de hilo guía a Teseo a través del laberinto de Minos.

⁹ Campbell Joseph. El héroe de las Mil caras. Psicoanálisis del mito. Fondo de Cultura Económica. México Distrito Federal. 2010.

El ayudante mágico también es masculino, como un herrero, un pastor, un fauno o un duendecillo. El mismo Mefistófeles es incluso un guía que otorga a Fausto ayuda sobrenatural. Hermes a menudo es, en el mundo clásico, un auxiliar simultáneo en varios mitos.

Las regiones de lo desconocido, (bosques oscuros, mares profundos, selvas, desiertos, regiones extrañas), señala Campbell, son libres campos para la proyección de contenidos inconscientes. La libido incestuosa, la pulsión parricida, son reflejadas en agravio del individuo y de su sociedad, en formas que sugieren violencia y peligrosos y complicados placeres. Mas no en forma de ogros, sino representados como sirenas seductoras. El dios arcádico Pan, nos dice Campbell, es el mejor ejemplo clásico de esta presencia ominosa que vive fuera de la zona protegida de los límites de la aldea, y la emoción que provoca a los seres humanos que por accidente se aventuraban es sus dominios, es el terror “pánico”, un temor repentino y sin causa aparente. Cualquier movimiento trivial, una rama que se rompe, el movimiento de una hoja, hará que la mente se estremezca con un peligro imaginario, y en el esfuerzo enloquecido para escapar de su propio inconsciente despierto, la víctima expira en su fuga aterrorizada. En este lugar, aparece un nuevo personaje: el guardián del umbral, que generalmente adopta apariencia protectora que aleja a los intrusos y curiosos, y cuando éstos insisten en pasar, se torna agresivo y enfadado.

Uno de los mejores ejemplos de lo anterior dentro del mundo clásico, es el barquero Caronte. Encargado de resguardar la entrada al Reino de los Muertos, ha de colocar en los ojos cerrados del difunto un par de monedas que el barquero cobrará por el viaje a través del río Estigia.

Las *Simplégades*, estas enormes rocas que chocan entre sí, impelidas por los vientos en el mar Euxino, son el umbral que atraviesan Jasón y los Argonautas y que, a partir de ese momento, quedan separadas para los navegantes posteriores.

La idea de que el paso por el umbral mágico es un tránsito a una esfera de renacimiento, nos indica Campbell, queda simbolizada en la concepción universal del vientre de la ballena. Ahí, el héroe, lejos de conquistar o conciliar la fuerza del umbral, es tragado por lo desconocido y pareciera haber muerto.

Los esquimales del estrecho de Bering cuentan que, cierto día, Cuervo, el héroe de los engaños, estaba sentado secando sus ropas en una playa cuando observó que una ballena nadaba pausadamente cerca de la orilla. “La próxima vez que salgas a tomar aire, querida, abre la boca y cierra los ojos” gritó. Entonces se deslizó rápidamente dentro de su disfraz de cuervo y, tras enmascararse como tal se puso bajo el brazo unos leños para hacer fuego y corrió al agua. La ballena salió e hizo lo que le había indicado. Cuervo atravesó las quijadas abiertas y fue a dar directo a la garganta de la ballena. El escandalizado cetáceo brincó y se agitó, pero Cuervo permaneció dentro y miró a su alrededor.

La conocida historia bíblica de libro de Job, donde Jonás es devorado por la ballena; o el caso de los dioses olímpicos tragados por su padre Cronos, salvo Zeus, entre otras fábulas, nos dan cuenta del paso por este segundo umbral de renacimiento, donde casi todos los personajes tragados por un leviatán regresan poseyendo una suerte de sabiduría muy particular. En lugar de ir hacia afuera, el héroe va hacia adentro para renacer.

Y así sucede que si alguien, en cualquier sociedad, elige para sí la peligrosa jornada hacia la oscuridad y desciende, intencionalmente o no, a las torcidas curvas de su propio laberinto espiritual, pronto se encuentra en un paisaje de figuras simbólicas (donde cualquiera de ellas puede tragarlo), y que no es menos maravilloso que el salvaje mundo siberiano del *Pudak* y las montañas sagradas.

Los doce trabajos del héroe griego Heracles son un símbolo del camino que un niño ha de realizar para llegar a ser un adulto. Estas pruebas son en realidad metáforas de los retos que se hallan en la vida real; promesas, compromisos, dificultades, imprevistos, trampas, traiciones, engaños, recompensas, esfuerzo, fatigas, pereza, curiosidad, interés. Simbolizan, en suma, una forma de transmitir valores a una sociedad, enseñando el valor de la recompensa que conlleva todo esfuerzo, y del castigo que atrae una mala acción, como el daño que puede tener una mentira o traición o, en contraposición, el valor de una amistad.

Generalmente, estas pruebas son relatadas indirectamente, por medio de fábulas, metáforas, parábolas, cuentos o leyendas, de tal forma que penetren en los niveles más profundos de la psique de los miembros de una sociedad. Forman patrones de comportamiento, conforman códigos y leyes. Cada grupo humano, sea de donde sea, tiene sus propias historias que brindan seguridad y certeza ante las grandes incógnitas de la existencia. Los héroes son personificaciones de una comunidad o cultura determinada y son los portavoces de la certeza. No hay cultura sin héroes.

Campbell señala que, una vez vencidas las barreras anteriores, tiene lugar un matrimonio místico del alma triunfante del héroe con la Reina Diosa del Mundo, en el cénit, en el tabernáculo del templo, en el último extremo de la Tierra, en la oscuridad o en la cámara más profunda del corazón. Asimismo, indica que la figura mitológica de la Madre Universal dota al Cosmos de atributos femeninos, de la primera presencia nutritiva y protectora. La fantasía es un principio espontáneo, porque existe una correspondencia obvia y estrecha entre la actitud del niño hacia su madre y la del adulto hacia el mundo material que lo rodea. La mujer, en el lenguaje gráfico de la mitología, representa la totalidad de lo que puede conocerse. El héroe es el destinado a conocerlo. Mientras progresa en la lenta iniciación que es la vida, la forma de la diosa adopta para él una serie de transformaciones; y aunque nunca puede ser mayor que él mismo, siempre puede prometer más de lo que puede comprender.

Ella lo atrae, lo guía, lo incita a romper sus trabas. Y si puede emparejar su significado, ambos, el conocedor y el conocido, serán liberados de toda limitación. La mujer es la guía hacia la cima sublime de la aventura sensorial; los ojos deficientes la reducen a estados inferiores; el ojo malvado de la ignorancia la empuja a la banalidad y a la fealdad. Pero es redimida por los ojos del entendimiento. El héroe que pueda tomarla como es, sin reacciones indebidas, con la seguridad y la bondad que ella requiere, es potencialmente el rey, el dios encarnado, en el mundo que es creación de ella.

El encuentro con la diosa (encarnada en cada mujer) es la prueba final del talento del héroe para ganar el don del amor (caridad: amor,) que es la vida en sí misma, que se disfruta como estuche de la eternidad.

1.2.3. El Regreso

Una vez que el héroe ha cumplido su misión debe regresar a su punto de origen, su tribu, su casa, su reino, con la luz y la sabiduría que le ha otorgado el cruce de los umbrales, y compartir esa iluminación con su familia o clan. Existe siempre una negativa al retorno pues llega a sentirse cómodo en su actual situación, como Odiseo, que de pronto se olvida de su regreso en la isla de Circe. El mejor ejemplo de este fenómeno narrativo es el del titán Prometeo quien, después de robar el Fuego del Conocimiento, lo comparte con la humanidad. Todo héroe que vuelve es otro, más consciente de su propio ser. Aunque robar tales trofeos obliga muchas veces a huir, mientras otros tantos mueren o quedan para siempre en la contemplación de la luz.

Abandonar los santuarios donde se encuentran tan fabulosos objetos reclama un esfuerzo aun mayor del héroe, quien se había asumido como Portador de Prosperidad. Huir implica, por ende, rescatar o ser rescatado, sufrir terribles castigos y persecuciones por seres funestos, como las Euménides.

El regreso, en consecuencia, significa necesariamente el cruce de otro umbral, ser expulsado por la ballena, atravesar un lago, ascender de un abismo o salir del laberinto tras haber decapitado al Minotauro. La cualidad más importante del regreso es traer consigo el trofeo, ya sea el Santo Grial o la cabeza de la Gorgona. A menudo, el trofeo consiste en regresar transformado y potenciado, convertido en un ser sobrenatural.

Al respecto, Joseph Campbell cita al Dr. Géza Roheim¹⁰: “En cada tribu primitiva encontramos que el curandero es el centro de la sociedad y es fácil demostrar que este hombre es un neurótico o un psicótico o, por lo menos, que su arte está basado en los mismos mecanismos de una neurosis o

¹⁰ Op Cit.

una psicosis. Los grupos humanos son movidos por sus ideas colectivas, y siempre están basadas en la situación infantil.” “Los curanderos hacen visibles y públicos los sistemas de infancia simbólica que están presentes en la psique de cada miembro adulto de su sociedad.” “Son los jefes de este juego infantil y los conductores iluminados de la angustia común. Ellos luchan contra los demonios para que los otros puedan alcanzar la presa y, en general, para luchar contra la realidad”.

1.3. Vladimir Propp, las funciones de los personajes

Una exhaustiva investigación de los cuentos tradicionales rusos propone que se puede hacer toda una taxonomía del cuento fantástico, como si se tratara de seres orgánicos. Su morfología es una vasta y compleja muestra de hasta dónde se puede profundizar al tratarse de cuentos populares en su tradición fantástica, acotando en que sólo aplica en los cuentos de este género y de ningún otro.

Es menester mencionar que la sola investigación de Propp es harto vasta y compleja y no es objeto de estudio de la presente tesis; sin embargo, paralelamente al trabajo del mitógrafo, Joseph Campbell merece su mención particular por la profunda relación guardada con la labor de los diseñadores de personajes en todos sus ámbitos.

Propp se ciñe a la forma del cuento tradicional ruso desde su forma aristotélica. En primer término, plantea un inicio, un nudo y un desenlace, y desmenuzando cada parte, combina gran variedad de estas funciones:

1.3.1. Uno de los miembros de la familia se aleja de la casa

Aquí se plantea una forma de comenzar el cuento, por medio de la ausencia forzada o voluntaria de alguno de los personajes de su trama. Los padres, bien uno de ellos o ambos, por alguna razón, deben partir del hogar; los hijos, o uno solo, pueden también verse obligados al abandono de la casa paterna.

En esta función aparecen dos personajes: los padres y los hijos, primer momento que convierte a personas de la vida real en personajes ficticios con el propósito de narrar un cuento, una leyenda o una historia. Los padres o los hijos, descritos por otro gran personaje, el narrador, van adquiriendo carácter legendario o mítico.

Esta función de partida ya la mencionaba Joseph Campbell en su *Héroe de las mil caras*. Es un primer momento en toda narración y, junto con el nacimiento fabuloso, indica que un personaje importante acaba de llegar a este mundo y ha de realizar proezas muchas veces ya vaticinadas por oráculos o profecías. Esta figura que sale del primer círculo familiar, representa a toda una tribu o familia.

1.3.2. Una prohibición es impuesta

La prohibición es una constante en todo cuento fantástico y da sentido a los personajes que la experimentan. Es una pausa y nos deja ver lo que en adelante se convierte en el dilema del personaje principal: ¿deberá respetar esa prohibición o transgredirla? Es, pues, esta sanción, una invitación a seguir adelante en el cuento pues, de no ser así, no existiría tal narración.

1.3.2. La prohibición es transgredida

Una de las funciones más importantes en los cuentos fantásticos es el momento de transgredir esta imposición; es cuando aparece un nuevo personaje: el antagonista, que puede ser una bruja, un dragón, una madrastra; encargados siempre de impedir el avance del protagonista, retrasarlo o desviarlo de su camino. Invierte en tal tarea mucha astucia, fuerza, inteligencia y estrategia; y es en este momento cuando advertimos la fuerza del antagonista y su valor narrativo. Campbell menciona que sin éste, el camino del héroe no tendría sentido, e incluso el cuento mismo perdería su propósito; sin su antagonista, el héroe carece de razón de existir pues ni tiene a nadie a quién vencer, nadie a quién combatir. En su parte moral, el cuento no tendría validez si no nos deja una enseñanza.

1.3.3. El antagonista trata de obtener información

El antagonista, en primer término, se siente amenazado por la presencia del protagonista; experimenta envidia, miedo, o franco ánimo de combate. Se vale de tres formas básicas para obtener información que le sirva para detener o derrotar a su enemigo: interroga a alguna víctima cercana al héroe, amenazando, torturando o hasta matando. La segunda forma, dice Propp, es inversa, es decir, cuando el propio antagonista es interrogado por una víctima, de esta manera puede distraer o manipular, utiliza una amplia gama de recursos para ganar tiempo. La tercera forma que apunta Propp, es cuando un personaje secundario, un suceso o un evento casual ofrecen voluntaria o accidentalmente la información requerida.

En este punto de la narración, podemos ver la sombra mencionada por Jung, el antagonista es la imagen y semejanza del héroe, casi su gemelo interior aunque exteriormente; como ejemplo: Ariel y Calibán en *La Tempestad* de William Shakespeare son en realidad un mismo personaje, separado en la parte luminosa y aérea (Ariel) y su parte oscura y terrena (Calibán). Son opuestos complementarios. En su momento, cada personaje tiene visos contrarios: Ariel muestra arrebatos

de furia al reclamar su libertad a su amo Próspero e, igualmente, Calibán presenta asomos de bondad, de manera tal que no son personajes completamente luminosos ni oscuros.

Shakespeare nos muestra, en todos sus personajes, sobre todo el ingrediente de la duda, parte fundamentalmente humana que nos hace más cercanos y familiares. Nos llegamos a sentir profundamente identificados con Hamlet o el príncipe Próspero. Sin embargo, no dejemos que las apariencias nos engañen, pues, a pesar de lo monstruoso o bello que pueda ser un antagonista, siempre será un espejo, una suerte de “*Döpelhanger*”, es decir, la cara opuesta de la misma moneda.

1.3.4. El antagonista obtiene información acerca de su víctima

Propp establece dos formas de obtener información: la manera directa, como el caso del diálogo de la madrastra y el espejo. El ser que vive dentro del espejo puede verlo todo, y por medio de la simple pregunta: ¿quién es la más bella en este reino?, veladamente le indica quién es y dónde vive alguien más hermosa que ella: su odiada y envidiada Blanca Nieves. Tal información, en otros cuentos, puede saberse por revelación, descuido, o a través de un oráculo.

La segunda forma es inversa. Cuando, sin proponérselo siquiera, el antagonista se entera del paradero de su rival, siendo que éste no es todavía un franco enemigo. De hecho, muchas veces, es en este punto que, ya por revelación o por decisión propia, cuando se consolida el papel del adversario, como en el caso del rey Acrisio, cuando el oráculo le revela que su propio hijo, Perseo, inevitablemente lo matará: Es entonces cuando manda a su esposa Dánae con el recién nacido en un arca al mar para evitar su trágica profecía, y es cuando el héroe regresa muchos años después celebrando un concurso de lanzamiento de disco y que, accidentalmente, hiere a su padre en la cabeza propinando así su muerte. Hera por ejemplo, descarga toda su furia contra las mortales y sus hijos con su esposo libertino Zeus. Bajo este esquema, muchas veces los señalados sobreviven a los ataques o sólo los evitan. Uno de los casos más célebres es el de Heracles, cuyo nombre significa “gloria de Hera” quien, durante toda su vida, tiene que soportar la ira de su madrastra, sin saber que su solo nombre es una venganza urdida por su padre olímpico.

1.3.5. El antagonista trata apoderarse de su víctima o de sus bienes

El antagonista es proteico, señala Propp; el dragón se convierte en cabra, la bruja cobra apariencia de una buena viejecita, cambia su voz. Pero sigue su función propiamente dicha: utilizan la persuasión, ofrece un anillo, utiliza medios mágicos, un alfiler o una manzana envenenada y, finalmente, recurre a la violencia o al ataque directo.

1.3.6. La víctima se deja engañar y así ayuda involuntariamente a su enemigo

Las artes que dominan los antagonistas suelen ser vastas, oscuras y misteriosas. Podemos ver que en este punto las prohibiciones son también transgredidas y las proposiciones péfidas son aceptadas y ejecutadas. Automáticamente, las víctimas duermen, se pinchan, muerden la

manzana envenenada. Como ejemplo está Adán, quien muerde el fruto del árbol del conocimiento que Eva ya ha comido, y antes ha sido tentada por la serpiente, figura oscura y femenina, pues, a ojos del patriarcado, representa el reino del antiguo matriarcado.

La Serpiente es, en muchas culturas, representante por antonomasia de lo femenino, según Erich Newmann. Es un vestigio de la conciencia matriarcal. Los símbolos de la serpiente y la manzana envenenada son excelentes ejemplos de un antiguo conocimiento que sobrevive en formas paganas como la hechicería o magia negra vinculadas casi siempre a la arquetípica Madre Tierra. La diosa Hécate, madre de las artes oscuras, naturaleza lunar y nocturna, contiene secretos que bajo la luz del patriarcado las condenan y satanizan. Por ello, no es de sorprender que las brujas aparezcan en los cuentos representando estas fuerzas primigenias y oscuras mal entendidas como hechicería o pactos con potestades infernales, utilizadas en contra de las “indefensas” princesas.

1.3.7. El antagonista perjudica o causa daño a un miembro de la familia

Esta función, dice Propp, es extremadamente importante porque pone en movimiento al cuento. Ésta, y las funciones anteriores, pueden considerarse como las partes preparatorias para nuevas historias. Con el daño hecho se anuda la intriga. Las formas del daño son variadas y diversas. El antagonista rapta a alguien. Un duende roba a un recién nacido, intercambiando su propio bebé por el bebé humano. En muchos casos se menciona esta suerte de ritual en el que se pacta con fuerzas de la conciencia matriarcal-lunar mencionada por Newmann, mientras los duendes y las brujas, entre otros personajes, representan las fuerzas de la naturaleza,¹¹ el rapto de recién nacidos para intercambiarlos por bebés humanos, es para dar tratar de sobrevivir, se cuanta que los duendecillos crían a humanos para tratar de reemplazar a sus propios bebés porque tardan muchos años en tenerlos, en este comic se narra que en lo que va del siglo pasado no ha nacido ningún bebé duende y se ven obligados a raptar bebés humanos para no extinguirse. Generalmente, estos seres dejan claro que son los dueños del bosque donde los humanos son apenas recién llegados, y para vivir en armonía con estas fuerzas invasoras, deben celebrar un trato y respetarlo. De ahí provienen variantes tales como: “trato o truco” de la fiesta pagana del Halloween, donde los miembros de cada familia, sobre todo las que viven en los bosques, se disfrazan de brujas, duendes y demás seres del sotobosque para que éstos no les hagan travesuras o les roben niños. Sin embargo, si tales seres ven que el trato no es respetado, suelen desatar su furia: arrasan cosechas, se apoderan de la luz del día, causan daño corporal o enfermedades, provocan una súbita desaparición, o reclaman a su víctima, como en el caso de Merlín en el ciclo artúrico.

Además, expulsan o despiden a alguien. Embrujan, hechizan, sustituyen o suplantán, ordenan asesinatos, cometen crímenes, como en la leyenda de Beowulf, donde el monstruo Grendel es el

¹¹ Mike Mignola's Hellboy, “El Cadáver y Zapatos de hierro” Toukan Comics.

fruto del trato carnal del rey de esa región y una bruja, misma que es tal vez una versión de la griega mujer serpiente Equidna quien, al unirse con el monstruoso Tifón engendra toda una pléyade de criaturas que han de vencer casi siempre héroes masculinos. También pueden secuestrar o retener prisioneros. Pueden, a su vez, amenazar o forzar matrimonios. Amedrentan también con antropofagia. Vienen durante la noche a atormentar a sus víctimas o a declarar abiertamente la guerra. .

1.3.8. Algo pasa a un miembro de la familia o desea poseer algo

Propp indica que esta carencia es difícil de agrupar, de manera que la reparte en objetos o personas perdidas: falta de una novia, un amigo, o familiar. Necesidad de disponer de un medio mágico. Carencia de una rareza, como el Pájaro de Fuego, el Vellocino de Oro, el Santo Grial. Puede ser también la falta de dinero. La liberación o captura de un animal fabuloso, como el unicornio.

La función de la carencia es, señala Propp, una forma que en cada cuento y bajo ninguna otra forma, favorece la intriga.

Se anuncia la desdicha o la falta. Se dirige al héroe un ruego o una orden; se le envía a una expedición o se le deja partir.

Esta función introduce al héroe revisado por Campbell, sin embargo, Vladimir Propp profundiza y divide al héroe en dos: el buscador y el héroe-víctima. Hay un pedido de auxilio a raíz del cual el héroe es enviado a una expedición. Se le permite dejar la casa. La desdicha es anunciada, el héroe es expulsado, condenado a muerte o liberado en secreto. Se entona una canción o el héroe mismo canta su desdicha, como el caso de Rodrigo Díaz de Vivar, el Cid, revelando así su infortunio.

El héroe buscador decide intervenir, de dos formas: con palabras, en las cuales el héroe deja claro que partirá en busca de una doncella en peligro u objeto valioso, en cuyos casos a veces pone condiciones, pide la mano de la doncella o una recompensa. La segunda forma es cuando el héroe simplemente parte en búsqueda de la doncella u objeto mágico.

1.3.9. El héroe abandona su casa

Es aquí donde comienza el “Camino del Héroe” que revisa Campbell. En palabras de Propp, es indistinto si es un héroe-víctima o un buscador. A veces no experimenta un traslado espacial y toda la acción se desarrolla en un solo lugar. En otros casos, la partida es forzada y adquiere carácter de huida. En tal momento aparece un nuevo personaje: el donante o, con más exactitud, el

proveedor; el Viejo Sabio jungiano. Generalmente, surge por casualidad en el camino, en medio del bosque. El héroe recibe de él un auxiliar mágico que le permitirá vencer su desdicha.

1.3.10. El héroe es puesto a prueba o interrogado a modo de preparación para recibir la ayuda de un auxiliar mágico.

El donante pone a prueba al héroe, lo saluda y lo interroga. Un moribundo o un muerto le piden un favor. Un prisionero le ruega que lo libere. Se pide una gracia, por ejemplo, el héroe pesca un pez¹² y éste le implora que no lo mate. Sus adversarios lo presionan para zanjar un antiguo litigio que los afrenta. Un ser hostil (Anteo, por ejemplo) intenta suprimir al héroe o se traba en lucha con él. Se le ofrece un medio mágico proponiéndole un intercambio.

1.3.11. El héroe reacciona ante las ofertas o retos del futuro donante.

La reacción puede ser positiva o negativa. El héroe experimenta una prueba o decide no afrontarla. También puede comenzar todo con un saludo, al cual puede responder o ignorar. Concede o niega un favor a un moribundo. Libera a un prisionero. Puede otorgar perdón por una ofensa. Realizar un reparto de tierras, propiedades o una vida como el célebre Rey Salomón cuando dos mujeres reclaman un niño. El héroe escapa al ataque de un ser hostil o devuelve el ataque. Vence o no a un ser hostil. Acepta un intercambio pero utilizando contra el traficante el poder del auxiliar mágico.

1.3.12. El héroe entra en posesión del auxiliar mágico.

Los medios mágicos pueden ser, en opinión de Propp, animales u objetos -que a su vez hacen aparecer auxiliares mágicos (varita), objetos poseedores de un poder mágico, cualidades adquiridas como súper fuerza, invisibilidad. Las formas de transmisión ocurren cuando el medio se transmite directamente. El medio es indicado. El medio es fabricado. El medio es vendido o comprado. El medio cae por casualidad en manos del héroe. Aparece súbitamente por sí mismo. Es bebido o absorbido. El medio es impunemente robado. El héroe, al disponer del auxiliar mágico pierde exteriormente toda importancia: él mismo no hace nada, quien cumple todo es el auxiliar mágico; no obstante, su importancia morfológica permanece en primer plano, pues sus intenciones constituyen el eje central del cuento. En este momento el héroe se transforma en un héroe de cuento fantástico. En el curso de la acción podemos llamar a este héroe el Portador.

1.3.13. El héroe se traslada al lugar donde se encuentra el objeto de su búsqueda.

El héroe vuela por los aires montado en una criatura fabulosa (Pegaso) con sandalias aladas, en un barco volador, en una alfombra mágica. Viaja por tierra a velocidades de vértigo, o por debajo del agua, es conducido, le indican el camino, emplea escaleras al cielo, pasajes subterráneos,

¹² Por tratarse de cuentos de naturaleza fantástica, los animales hablan o se comportan como humanos con el propósito de dejar una enseñanza, en este caso el pez aún vive y es capaz de pedir piedad. (Propp, Op. Cit)

atraviesa laberintos (Teseo) sube o baja con la ayuda de una cuerda. Sigue algún rastro huellas o marcas dejadas por la víctima en el camino. Descubre la entrada a un reino desconocido.

1.3.14. El héroe y su antagonista se traban directamente en una lucha.

Esta lucha puede ser en terreno abierto. Se enfrentan en una competencia. Juegan a los naipes. Una partida de ajedrez. Un duelo a muerte.

1.3.15. El héroe es marcado.

La marca es aplicada sobre el cuerpo. El héroe recibe un anillo o una prenda de ropa, una capa de invisibilidad o un pañuelo de alguna doncella.

1.3.16. El antagonista es vencido.

El antagonista puede ser vencido en terreno abierto. Es vencido en una competencia. Puede ser un juego de azar. Pierde la prueba de la balanza. Muere en combate. Puede morir sin combate previo, es expulsado directamente.

1.3.17. El daño inicial es reparado.

Esta función está apareada con el daño y con ella el relato alcanza su punto culminante. El objeto buscado es encontrado o revelado. Puede ser robado por astucia o por fuerza. A veces la recuperación es realizada por dos personajes, donde uno de ellos obliga al otro a actuar en su lugar (Heracles y Atlas en el jardín de las hespérides). El objeto de la búsqueda es recuperado por varios personajes a la vez. El objeto o personaje se recobran por medio de un sebo. La recuperación es consecuencia de acciones precedentes. El objeto puede ser recuperado instantáneamente gracias al auxiliar mágico, que pone fin a la pobreza, genera abundancia, castiga a los malhechores. El encantamiento se rompe y el embrujado queda libre (Ariel, Merlín). El muerto es resucitado (Lázaro). El prisionero es liberado.

1.3.18. El héroe regresa.

El regreso se efectúa habitualmente de la misma forma que la llegada. Sin embargo, no es necesario definir una función particular inmediata con el regreso pues implica, ya de por sí, el poder de desplazarse en el espacio. La partida suele ser muy explicada, al contrario del regreso, que ocurre de golpe. Algunas veces tiene carácter de huida.

1.3.19. El héroe es perseguido.

El perseguidor vuela detrás de él. Reclama al culpable. Persigue al héroe transformándose en animales diversos. Se convierte en objetos u obstáculos. El perseguidor intenta devorar al héroe. El perseguidor intenta matar a héroe.

1.3.20. El héroe escapa a la persecución.

Es llevado por el aire. Monta a Pegaso, o una alfombra mágica. El héroe huye sembrando obstáculos en el camino. Se oculta. Escapa de su perseguidor transformándose en diversos objetos o animales. Resiste a las tentaciones de sus perseguidores (Odiseo). Evita ser devorado. Escapa a un atentado.

Al respecto, Propp, acertadamente, nos indica que este momento marca el final de muchísimos cuentos, justo cuando el héroe logra escapar a la persecución. Aunque no siempre es así, pues con frecuencia la historia obliga al héroe a sufrir una nueva desdicha. El antagonista reaparece aunque no sea necesariamente el mismo personaje, puede ser su hermano, su hijo, su esposa o viuda, infringiendo un nuevo daño o calumnia, y recupera el objeto robado, secuestra al héroe o a alguien de su familia. Mata al héroe. Este nuevo daño inicia un nuevo cuento, iniciando así una saga. El nuevo daño inaugura un segundo movimiento, y de ese modo, un mismo relato puede estar formado por varios cuentos. Tal como una sinfonía se conforma de varios movimientos, incluso en varios estilos, alegres, tristes, melancólicos...

1.3.21. El héroe llega de incógnito a su casa o a otro país.

Propp distingue dos formas de esta función:

El héroe llega a su casa. El mejor ejemplo, por supuesto, es Odiseo, quien se disfraza de viejo, y el primero que lo reconoce es su perro.

El héroe llega a palacio de otro rey y se hace contratar como cocinero o personal de servidumbre.

1.3.22. Un falso héroe proclama pretensiones infundadas.

Siguiendo el ejemplo de Odiseo, al llegar a su casa, se encuentra con los pretendientes de su esposa Penélope. En otros casos, estos falsos héroes suplantán a reyes o políticos. Uno de los mejores ejemplos es "El Hombre de la Máscara de Hierro" de Alejandro Dumas. Cabe señalar que esta novela está inspirada en un personaje real, prisionero del rey Luis XIV, obligado a llevar una máscara metálica ceñida a su rostro para no ser identificado. Mucho se ha escrito acerca de la identidad de este prisionero, incluida la novela de Dumas; se ha dicho que era hermano gemelo del rey y verdadero heredero al trono, entre las hipótesis más difundidas.

Haciendo un hincapié: existen personajes, reales o ficticios, cuya naturaleza es enigmática de por sí y, en más de un caso, permanecen en el misterio, como este prisionero del rey Luis XIV, el célebre Jack el Destripador o incluso un barco: el Mary Celeste, cuya incógnita sigue sin

resolverse: su tripulación desaparecida, el orden en la nave, sin señales de revuelta o motín, con provisiones suficientes, incluso una taza de café caliente.¹³

1.3.23. Una tarea difícil le es propuesta al héroe.

Es uno de los elementos más frecuentes del cuento fantástico. Pueden ser comer o beber cantidades imposibles (Thor). Pruebas de fuego (literalmente), adivinanzas, juegos del escondite, pruebas de fuerza o astucia, de destreza en alguna competencia, tiro con arco, (Guillermo Tell o Robin Hood). Hallar o preparar algo.

1.3.24. La tarea es cumplida.

Las formas de cumplimiento corresponden a las establecidas en las tareas por cumplir. En cientos de cuentos, es cumplida antes del plazo señalado, por ejemplo, el héroe reconoce una señal en la princesa antes de ir por ella.

1.3.25. El héroe es reconocido.

Es reconocido por una marca o cicatriz, por algo que le fue confiado, o por algún otro objeto que porta. O bien, por la falta del mismo (Jasón es reconocido porque le falta una sandalia). Puede ser identificado también por haber cumplido una hazaña o tras una larga separación (Odiseo es reconocido por ser el único en poder tensar su fabuloso arco). El propio Odiseo es reconocido por su perro a pesar de ir disfrazado de viejo.

1.3.26. El antagonista es descubierto o desenmascarado.

Casi siempre está vinculada con la función anterior; algunas veces, como consecuencia de haber cumplido una tarea. Otras veces, el antagonista se traiciona inconscientemente y se descubre. En ocasiones, el antagonista es señalado.

1.3.27. El héroe adopta una nueva apariencia.

El héroe es transfigurado por intervención directa del auxiliar mágico. Construye un palacio maravilloso y cambia su atuendo.

1.3.28. El antagonista es castigado.

Es pasado por armas, expulsado, se suicida. O es perdonado. Muere en combate o persecución. Cabe mencionar que esta función da término al segundo movimiento, dejando remanentes o indicios de un tercer movimiento, convirtiendo el cuento en una saga, independientemente de su brevedad o extensión.

La novia y el reino le son dados al mismo tiempo. Algunas veces sólo se casa o sólo recibe el reino. Si un poco antes de la boda el relato es interrumpido por un nuevo daño, el primer

¹³ Robert de la Croix, "Historia Secreta de los océanos" ed. Javier Vergara

movimiento termina con un compromiso matrimonial o una propuesta de matrimonio. En caso contrario, el héroe recién desposado pierde a su mujer; la búsqueda tiene como resultado reanudar esa unión. En lugar de la mano de la princesa, puede recibir una fortuna como recompensa.

Aquí termina el cuento, señala Propp. Destaca también casos poco frecuentes en los que hay formas no correspondientes a las funciones anteriores o bien, tomadas de otras categorías de relato, como leyendas o la propia historia (Robin Hood, El Cid Campeador, Servigitorix, etc.). Los define como elementos oscuros. Señala, asimismo, aproximándose a la teoría del arquetipo jungiano, que estas funciones se desarrollan no sólo en los cuentos tradicionales rusos, sino también en gran cantidad de cuentos originarios de otros países. Ninguna función excluye a otra, están todas unidas por un eje único.

Muchas funciones están asociadas en contrarias y complementarias: prohibición-transgresión, pregunta-informe, lucha-victoria. En otros casos es tripartita: el daño, la mediación (la decisión de intervenir) y la partida. Finalmente, hay funciones aisladas. Ausencia. Castigo. Boda.

1.3.29. Modos de introducción de nuevos personajes en la acción.

En apenas cuatro páginas, Vladimir Propp da cuenta de un fenómeno muy importante: los modos en que nuevos personajes van apareciendo en el relato. Vislumbradas por Jung y Campbell, de manera sencilla y apoyándose en las funciones anteriores, los modos y los porqués de la aparición de nuevos personajes cuyas importantes funciones abonan al curso del cuento. “Toda categoría de personajes tiene su forma propia de aparecer en esencia, cada una es introducida en la acción de modo particular”, según Vladimir Propp.

El antagonista aparece dos veces en el curso del relato. La primera vez surge sin saber de dónde y de manera inesperada; luego, desaparece. La segunda vez aparece como personaje descubierto.

El donante es encontrado por casualidad. La mayoría de las veces en el bosque, en el campo, a medio camino, o en la calle.

El auxiliar mágico es introducido bajo la forma de regalo.

El mandante, héroe o falso héroe, así como la princesa, son introducidos por la situación inicial. El falso héroe no es mencionado arbitrariamente. La princesa aparece dos veces, y en la segunda, es hallada o descubierta.

El héroe es anunciado por alguna profecía o nacimiento milagroso. Augurado por fenómenos atmosféricos como tormentas, rayos, truenos. Espectáculos celestes como un eclipse. Hechos sobrenaturales.

Algunas veces, el cuento introduce en la situación inicial al donante, al auxiliar mágico o al antagonista. La introducción del antagonista requiere una revisión particular. El antagonista es transformado en pariente del héroe, aunque sus atributos coincidan perfectamente con los de un dragón o una bruja. Propp menciona también la naturaleza repetitiva de los segundos movimientos y, en general, de los movimientos consecutivos. Por lo tanto, vemos con mayor frecuencia al antagonista en situación inicial del segundo movimiento. Un mismo personaje puede desempeñar cierto papel en el primer movimiento, y otro incluso totalmente opuesto en el segundo movimiento. Todos los personajes del primer momento que intervienen en el segundo ya son conocidos por el lector y no es necesario introducir nuevos actores de la misma categoría.

Ocurre, sin embargo, que el relator olvida al auxiliar mágico del primer movimiento y obliga al héroe a hallar otro en la segunda etapa (los doce trabajos de Heracles).

La situación que introduce a la madrastra merece mención aparte. La madrastra es presentada desde el comienzo o se narra la muerte de una primera esposa de un rey o padre y un segundo matrimonio. Al casarse nuevamente, el rey o padre introduce a esta antagonista y a los hijos que nazcan, sumándose al papel de antagonistas o falsos héroes. Tal vez el mejor ejemplo sea la madrastra de la Cenicienta y sus hijas.

1.3.30. Los atributos de los personajes y su significado.

Las características o cualidades exteriores de los personajes son: edad, aspecto, sexo, situación, rasgos particulares, belleza, encanto o fealdad. “La vida real crea sin cesar nuevas figuras, pintorescas o sorprendentes, que terminan por suplantar a antiguos personajes”. En el corazón de los cuentos encontramos rastros del antiguo paganismo, de viejas costumbres y rituales olvidados. Los cuentos se transmutan gradualmente y esas metamorfosis obedece a ciertas leyes. Todos esos procesos engendran un polimorfismo muy difícil de analizar.

Las funciones permanecen constantes, lo cual permite clasificar sistemáticamente los elementos que se agrupan en torno a ellas. Las formas de mayor relieve y que se repiten con mayor frecuencia constituyen cierto canon del cuento popular. Al localizar la forma madre del cuento fantástico se puede obtener aquel cuento modelo del cual todos los demás cuentos fantásticos son simples variaciones.

La investigación de Vladimir Propp, a partir de este momento, va encaminada a la morfología del cuento tradicional ruso, trabajo harto complejo y profundo. Sin embargo, ha tocado a los personajes de mayor interés en esta investigación. En suma, podemos considerar a los siguientes personajes:

En primer lugar, aquellos que se hallan en el círculo familiar: los padres y los hijos. De los hijos, uno puede ser el protagonista del cuento; de entre sus hermanos puede aparecer muchas veces el

antagonista. Tras del momento de la prohibición, el héroe emprende el camino hacia su destino, bien por cumplir una petición, una promesa o un mandato. Esta hazaña requiere de un auxiliar mágico que puede, en muchos casos, adquirir características de personaje.

Hay relatos en los que incluso este elemento se convierte en eje principal, como en la película inspirada en el ciclo artúrico, (*Excalibur*, de John Boorman, 1981). En esta cinta la legendaria espada pasa a través del tiempo a manos del padre de Arturo, el rey Uther quien, al morir, encaja la espada en una piedra y, por sortilegio, nadie, salvo su hijo y legítimo heredero al trono, puede liberarla. Como sabemos, muchos lo intentan proclamándose dignos sucesores (falsos héroes); sin embargo, Arturo es, en primer lugar, encubierto y protegido por Merlín, figura oscura y misteriosa (donante), representante de esos viejos rituales casi olvidados, Merlín cuyo nombre significa “halcón”, trae consigo atisbos del antiguo mundo matriarcal lunar del que habla Erich Newmann en su ensayo *La conciencia matriarcal y la luna*. El mago está emparentado con toda la clase hechicera que aparece en casi todos los cuentos.

Durante la travesía del héroe aparece el donante, quien entrega por lo general este atributo por medio de un acertijo o reto. Muchas veces acompaña al héroe, otras permanece oculto o en un refugio mágico o sagrado. Aparecen, igualmente, otros personajes secundarios, quienes ayudan al protagonista, desempeñando papeles importantes en la acción. Estos seres suelen mostrar visos cómicos y pintorescos, aunque también los hay oscuros y misteriosos, cuya naturaleza revisaremos más adelante. Propp, sin embargo, no los menciona, y bien se pueden llamar *acompañantes*, que a veces hasta resultan mucha más carismáticos que el propio protagonista. Posteriormente, dichos acompañantes se ramifican de la historia principal y adquiriendo su historia por cuenta propia (Wolverine).

Después, reaparece la princesa, ya sea como objeto de búsqueda o como recompensa. Muchas veces surge pasiva o cautiva, siendo objeto de las pretensiones del antagonista, o bien, termina por ser su esposa forzada, una hija o hijastra.

Paralelamente al héroe, el antagonista posee también acompañantes, amigos y aliados. Pueden ser monstruosos, oscuros o malvados, aunque en ocasiones rayan en lo cómico, y en otras, a pesar de eso, no pierden su aura de malignidad.

2. Capítulo Dos

2.1. Personajes constantes en diferentes narrativas

2.1.1. Metodología.

2.1.1.2. Objetivos.

El objetivo general es verificar si la teoría de los arquetipos tiene relación con el diseño por medio de la **descripción** de los diferentes arquetipos mencionados por Carl Gustav Jung, Joseph Campbell y Vladimir Propp, estos aparecen constantemente en diferentes narrativas como la tradición oral, los cuentos de hadas, la literatura, el comic, el cine, los video juegos y las redes sociales.

El objetivo particular radica en verificar si la concepción y diseño de la mascota de la Universidad Autónoma Metropolitana “Uamito” es realizado bajo algún criterio de diseño, arte o alguna otra disciplina y si es así por qué no transmite los valores de nuestra institución.



Figura 8 Captura de pantalla del sitio “Uamito la “Mascota” de UAM” comparado con La Bestia de los estudios Disney y “Pancho Pantera” mascota de “Choco Milk”, donde se evidencia el mismo pantalón y la misma playera, la deformidad y desproporción de “Uamito”

2.1.1.3. Hipótesis.

Una mascota institucional funciona como un **Tótem**¹⁴ (arquetipo) simboliza todo aquello que la institución transmite a su comunidad ya sea esta una tribu o una empresa, generalmente esta mascota es la caricaturización y personificación de un animal al cual se admira por características atribuidas por los humanos y son de naturaleza aspiracional (la belleza, capacidad de vuelo, la fuerza, el valor etc.) que por medio de la proyección inconsciente queremos adquirir. En el caso de

¹⁴ Un tótem según Carl Gustav Jung es un espíritu representado habitualmente por un animal simboliza todas aquellos atributos que los humanos quieren poseer por ejemplo la capacidad de volar de las aves.

“Uamito” desde su nombre en diminutivo pierde fuerza y respeto, no funciona como transmisor de los valores institucionales, su diseño posiblemente está bien pensado, sin embargo su representación es un personaje deforme, desproporcionado, con elementos muy semejantes a “Pancho Pantera” de la marca de chocolate “Choco Milk” como la playera roja y el pantalón azul.

2.1.1.4. Preguntas de investigación.

¿La mascota institucional “Uamito” transmite los valores de la Universidad Autónoma Metropolitana?

Azcapotzalco significa “Lugar de las hormigas” ¿Por qué se eligió a una Pantera Negra como mascota de la Universidad Autónoma Metropolitana unidad Azcapotzalco?

¿Por qué “Uamito” no es tomado con seriedad por la comunidad universitaria de la Universidad Autónoma Metropolitana y se presta a la burla y al ridículo?

¿El problema de la mascota institucional “Uamito” radica en su diseño o en su representación?

Desde la tradición oral, hasta los más recientes medios de comunicación, han desfilado todo tipo de personajes, insertados, por supuesto, en su propia narración. No existen personajes aislados, todos ellos necesariamente pertenecen a alguna historia. Haciendo una extracción tipológica de personajes encontramos que éstos se han adaptado muy bien a cada nuevo medio de comunicación. Puede decirse que hay generaciones de personajes concebidos por cada medio, aunque siguen conservando su esencia arquetípica como la tradición oral, desde la prehistoria hasta los comienzos de los registros escritos en tablillas mesopotámicas.

Las narraciones quedan plasmadas desde los pergaminos hasta los libros amanuenses. Posteriormente, con los libros impresos las historias son potenciadas y alcanzan más lectores, aunque sigue siendo una minoría la población que sabía leer. Simultáneamente, con los medios impresos, el lenguaje gráfico complementaba las narraciones con caricaturas, ilustraciones y viñetas. El comic y el cine, de manera paralela, nos narraban historias de aventureros como Flash Gordon o Tarzán de los monos, tomando después caminos separados.

El cine, como ya se dijo, generaba sus propios arquetipos, como la mujer fatal, el vaquero o el gángster. Por su parte, el comic adoptaba personajes nacidos de la radio y de la literatura para ajustarlos a su propio lenguaje, como en *La Sombra*. Orson Welles era quien, con su voz, daba vida a este enigmático personaje. Las publicaciones *Pulp* sembraron en el lenguaje del comic personajes que posteriormente perfilarían el arquetipo del superhéroe, como *El Fantasma que Camina*, de Lee Falk, quien más adelante definiría al héroe enmascarado, como *Batman*, de Bob

Kane. "Detective Comic" (DC) publica a Superman, heredero privilegiado de los atributos de los semidioses mitológicos.

La televisión, en sus inicios, retoma personajes cinematográficos para poco a poco ir generando sus propios arquetipos como el Presentador, un buen ejemplo es Rod Sterling quien nos introducía con una breve descripción de la situación inicial a cada capítulo de su famosa serie *Dimensión Desconocida* (Twilight Zone) o Alfred Hitchcock en su propio programa, *Retomando la tradición del Cine de Terror*, *Vampira*, nos presentaba historias macabras inicialmente en la radio, dando luego su salto a la televisión, e incluso actuó en la célebre cinta de Ed Wood: *Plan 9 del Espacio Exterior*

Dos arquetipos más son engendrados por esta industria. Una de ellas es el octavo pasajero de la cinta *Alien*, de Ridley Scott que influiría sobre posteriores criaturas alienígenas y a partir de lo cual los monstruos ya no serían los mismos. El otro es la figura del asesino en serie. Si bien ya se había tratado por Fritz Lang o el cine ruso, este personaje adquiere gran fuerza y salta del medio cinematográfico para mantenerse presente en la cultura popular. El mejor ejemplo es, por supuesto, el Dr. Hannibal Lecter.

2.2. El Héroe



Figura 8. Escultura de Robin de Sherwood.

Generalmente, los héroes son los personajes principales en todas las culturas. Es común que todo gire en torno a ellos. Todos los pueblos son reconocidos por un héroe específico. Por ejemplo, Beowulf o Thor representan al pueblo escandinavo; Hutzilopochtli, a la cultura mexicana. Odiseo es tal vez el mejor representante del pueblo helénico, incluso del pensamiento occidental. Sin embargo, todo héroe es de naturaleza repetitiva, aparece una y otra vez desde el origen de los

tiempos. Es el portavoz de cada pueblo, narra su andar por el mundo; muestra valores morales y nos brinda certidumbre ante las grandes incógnitas de la vida.

Muchos de estos héroes son paralelos, sin conocerse ni en tiempo ni en espacio terminan, no obstante, contándonos reiteradamente la misma historia. Como nos indica Jung, el inconsciente colectivo se manifiesta a través de nuestras mitologías, cuentos y leyendas, incluso en la historia misma. Baste recordar personajes enmarañados en la leyenda y el misterio como Robin del Bosque de Sherwood (fig. 8); Servigetorix, el héroe galo; el Cid Campeador, El rey David o el rey Salomón, cuyas vidas son elevadas a categorías cuasi divinas o de semidioses, cuyas biografías pueden apegarse o no a la realidad histórica, cuyos huecos y lagunas son siempre rellenados por la leyenda, lo sobrenatural y lo heroico. Pasan a través del tiempo añejándose como un buen vino y se van transformando en mitos.

Hay personas comunes y corrientes que se convierten en líderes, por su bondad o nobleza, su astucia e inteligencia. Son pasados por el tamiz del chamán o juglar, y sus vidas son recordadas por las generaciones posteriores que, a su vez, los vuelven a narrar agregándoles más elementos míticos. Estos líderes históricos van inspirando, de paso, a los héroes fabulosos que, por su cuenta, vuelven a inspirar a nuevos héroes históricos, cerrando así el círculo del camino de este personaje.

Los héroes son reflejo de la naturaleza humana. Son falibles, viles y hasta detestables en muchos casos, pero la constante será siempre su valentía, su nobleza y sus hazañas. Las historias que desarrollan nos legan una enseñanza y una guía para el futuro. De alguna manera, nos inspiramos en ellos cuando resolvemos los problemas que la vida nos impone.

2.3. El Antihéroe.

Una de las figuras más persistentes ha sido la de los antihéroes, pues es fácil reencontrarlos en la literatura. Don Quijote, el Lazarillo de Tormes, Pantagruel y Gargantúa, son ejemplos de los primeros personajes con rasgos anti heroicos o contradictorios. Feos, deformes, gigantescos o contrahechos. La Cenicienta, posee una belleza oculta debajo de los harapos y la suciedad, aparentemente es fea, sucia y vil; sin embargo, y al final del cuento, se revela su belleza y su origen noble. Otro caso es el Cuasimodo de Víctor Hugo en su novela *Nuestra Señora de París*. Nacido monstruoso, es tratado como un bufón y proclamado rey de los feos, además siente un profundo amor por la gitana Esmeralda. Otro personaje similar de Víctor Hugo es Gwynplane, de su novela *El Hombre que Ríe*. En la película homónima (*The Man who Laughs*, Paul Leni, 1928) es interpretado por Conrad Veidt, su imagen es claro antecedente del Guasón, enemigo de Batman

tanto en el comic como en las versiones cinematográficas. El recurso de la parodia fue también una constante, como en *Los Munster* (The Munsters) o *Los Locos Addams* (The Addams Family), donde el Tío Cosa, German Munster o Morticia o el Tío Lucas fueron herederos divertidos de personajes ya vistos en el cine clásico de terror. Recientemente el antihéroe fue reinterpretado en la película *Shrek*, una interesante crítica y parodia de los cuentos de hadas en la que el principal personaje es un ogro feo, gordo, tiene mal aliento, le gusta la suciedad, es un ermitaño que le gusta asustar a los aldeanos y a pesar de todos estos antivalores, resulta uno de los personajes mas populares en la actualidad.



Figura 9. El antihéroe en (*Shrek*, Andrew Adamson y Vicky Jensen, 2001),

La serie negra *Los Intocables* (*The Untouchables*) retomaba las figuras cinematográficas del Gángster, el Detective y los Policías, basada en un supuesto diario del oficial del FBI Eliot Ness, y en la que un narrador introductorio nos ubicaba en el lugar y fecha de algún barrio bajo de Chicago. En el cine también se hallan, sobre todo en el cine negro. Humphrey Bogart, Edward G. Robinson y James Cagney eran frecuentes anti héroes, suelen ser acompañados por Mujeres Fatales. Una de las más célebres es Marlene Dietrich el cine siguió generando nuevos rostros como aquél de Jack Nicholson en *El Resplandor* (*The Shinning*, Stanley Kubrik 1980) que, si bien ya habían aparecido en otros medios, y tratados por el propio cine, no es sino hasta la aparición del Dr. Hannibal Lecter en la película *El Silencio de los Inocentes* (fig. 10) (*The Silence of the Lambs*, Jonathan Demme, 1991) convirtiéndolo en un nuevo arquetipo cinematográfico: el asesino serial.



Figura 10. Reparto de *El Silencio de los Inocentes* (*The Silence of the Lambs*, Jonathan Demme 1991).

Apenas cuatro años después, este nuevo arquetipo reaparece en *Seven* (*Seven*, David Fincher, 1992) bajo la forma del asesino de los pecados capitales, John Doe, interpretado por Kevin Spacey. El asesino en serie ya había sido tratado en películas importantes como *M el Maldito* (*M*, Fritz Lang, 1931) y *El Ciudadano X* (*Citizen X*, de 1992) entre otras. Sin embargo, es hasta la película de *Demme* cuando se combinan varios factores para elevar a cotos insospechados la figura del asesino serial. En primer lugar, la tensión narrativa de la película, el ambiente claustrofóbico, la partitura musical de Howard Shore y, sobre todo, la actuación del hasta ese momento casi desconocido Anthony Hopkins. El Doctor Hannibal Lecter es un parte aguas en la historia del cine. que dejó una impronta indeleble en el actor. En las producciones ulteriores de suspenso y de terror, pocas veces volvió a ocurrir que un actor o el cine mismo hayan sido marcados por un personaje.

Retomando a escenarios urbanos y tenebrosos, *Dick Tracy* enfrenta a toda una galería de bizarros personajes (fig. 11) a caballo, entre la caricatura y el monstruo. Incluso, el universo de los superhéroes se ve invadido por los antihéroes. Batman, perteneciente a la primera generación de vengadores anónimos enmascarados, heredero del *Fantasma que Camina*, de Lee Falk y el *Spirit*, de Will Eisner.

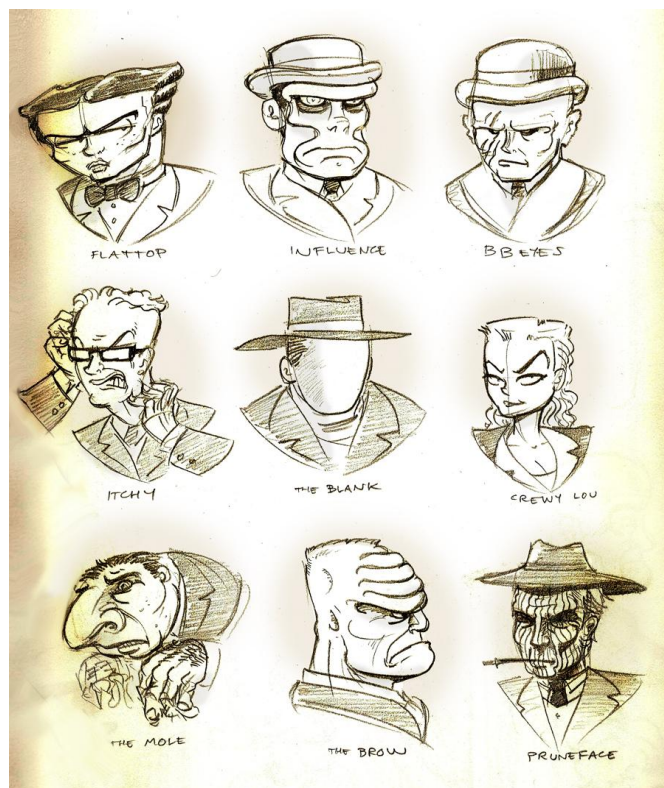


Figura 11. Personajes del comic Dick Tracy.

Cabe mencionar que desde estos personajes de apoyo, ya prefiguran las características del antihéroe que más adelante adquirirá su autonomía narrativa. Los villanos de las historias no suelen estar solos, en muchas ocasiones los vemos acompañados por secuaces igualmente e incluso más terribles que ellos mismos. Un personaje histórico digno de mencionar es el Comandante Fierro, Dorado de Villa. Este oscuro personaje de rasgos siniestros y brutales era famoso por su maldad intrínseca, entre los “pelones” y entre los propios revolucionarios. Al calor de las fogatas se contaban hechos espeluznantes ya rayando en la leyenda; tal era la fama del comandante Fierro que, a pesar de permanecer subordinado al General Pancho Villa, era más temido que él. Incluso se decía que sólo le guardaba respeto a su General y sólo él lo mantenía a raya con sus atrocidades durante sus campañas. Rasgo compartido por Will Scarlett, compañero de Robin Hood, pues este forajido era también terrible ya sea por su salvajismo o por su mal humor.

El Grigori Rasputín, reinterpretado por Mike Mignola en su comic Hellboy, se hace acompañar por Karl Rupert von Kroennen, personaje que resulta aterrador. Su sola apariencia resulta inquietante. En el comic, no se trata mucho sobre él, sin embargo en su versión cinematográfica, Guillermo del Toro le confiere aires más siniestros, tiene ciertos gustos masoquistas, se da a entender que por sí mismo se practica cirugías consistentes en extirparse los labios y los párpados. Cuenta con innumerables cicatrices auto infringidas en todo su cuerpo, y esta lista de siniestros rasgos es tan

sólo una pequeña muestra de su oscura naturaleza. Kroenen resulta más aterrador que los villanos o el propio antihéroe Hellboy. Existen dos versiones de este personaje, una la de Mike Mignola, y la versión cinematográfica enriquecida por Guillermo del Toro.



Figura 12. Karl Rupretch von Kroenen.

Los bizarros acompañantes del Dr. Hell en la serie animada *Mazinger Z* son toda una tropa de fenómenos, comenzando por el Barón Ashler o Asura, según traducciones. Su siniestro rostro es dividido axialmente y la mitad izquierda es hombre, y la mitad derecha, mujer, que hablan al mismo tiempo con dos voces, tanto la masculina como la femenina (fig. 13).

El Conde Decapitado, o conde Broken, según se traduzca, es un viejo comando nazi que se intuye fue decapitado. El Dr. Hell rescata la cabeza, insertándole un mecanismo para que ésta flote y se desplace mientras un cuerpo decapitado lo acompaña en sus misiones.

Posteriormente, aparece el Gran Duque Gorgón, dirigente de las huestes infernales de la misteriosa civilización Mikene. Este Duque es una suerte de centurión romano, con rasgos de bárbaro nórdico, no tiene piernas, pero a partir de la cintura va unido a un enorme tigre con dientes de sable. Porta un fuste con el que castiga a sus subordinados, desafía y cuestiona las decisiones del Dr. Hell y no le guarda ninguna lealtad, pues el Duque Gorgón pertenece a las huestes del General de las Tinieblas.

Otro personaje que apareció fugazmente, pero no por ello menos estrambótico, fue el Vizconde Pickman, especie de brujo caníbal que era un hombre de talla enorme, casi un gigante, ataviado a la usanza Zúlu y, a partir de su cuello, en lugar de cabeza, surge el torso de un enano, tal vez un pigmeo, pero que aún es un humano, aunque, aparentemente, también fue reconstruido por el Dr. Hell y, en lugar de otras piernas, le insertó un cuerpo cyborg que era el gigante que lo transportaba. Tenía la capacidad de volar y mantenerse flotando, utilizaba la magia negra para aterrorizar a los miembros del Laboratorio Fotónico.



Figura 13. El Barón Ashler, fiel acompañante del Dr. Hell en la serie animada Mazinger Z.

Es común que, sin que escritores ni guionistas se lo propongan, ciertos personajes secundarios o de apoyo van adquiriendo su propia autonomía. Este fenómeno es digno de estudio, ya sea por popularidad, por identificación del personaje con el público, o por su difusión. Posteriormente tienen sus propios títulos en las publicaciones del comic, su propia película, como el caso de *Wolverine*, que ya nos entrega su segunda secuela.

Estos personajes resultan potencialmente más convincentes y verosímiles que muchos otros protagonistas. Sus características, tanto físicas -en primera instancia- como psicológicas -en segunda-, otorgan suficiente complejidad y arraigo como para desprenderse de su papel secundario y convertirse en claros personajes principales. El Llanero Solitario siempre es protegido por el leal Toro, sin saber si es Siux, Navajo o apache. El avispón Verde lleva a su chofer-guardaespalda Kato, interpretado por Bruce Lee en la popular serie de televisión sesentera.

Wolverine, quien aparece en primera instancia como personaje de relleno en la serie de *Hulk*, va adquiriendo popularidad y su ingreso a la segunda generación de los Hombres X; sin embargo, tiene muchos rasgos de antihéroe que lo mantienen oscilando entre el bien y el mal, pues su naturaleza salvaje va en contra de los principios del proceder del superhéroe clásico. Personajes como Lobo, The Punisher, Deadpool, Hellboy o Roschach nos dejan claro que la popularidad del antihéroe llega a niveles mayores que los superhéroes clásicos como Superman, que ya luce anticuado, acartonado y poco creíble. Los antihéroes, contra todo pronóstico, mantienen una muy saludable presencia y conforman una tercera lista de personajes protagónicos mucha más nutrida e interesante.

2.4. El Villano

Estos personajes son el complemento de los protagonistas; son ellos los que dan contrapeso y equilibrio al cuento. Como señala Propp, es durante la transgresión de una prohibición cuando en la mayoría de los casos aparece el antagonista. Encontramos que son de igual o mayor magnitud, fuerza, astucia o habilidades que el personaje central y es precisamente por estas características que plantea el mayor reto a vencer (fig. 14). Generalmente, representan la maldad en todas sus formas posibles. En primer lugar, suelen mantenerse ocultos durante casi toda la historia, apareciendo sólo dos o tres veces para incidir tangencialmente en la historia, casi siempre lineal, ya sea para interrumpirla, retrasarla o, por lo menos, complicarla. Su naturaleza es opuesta a los propósitos del héroe. Personifican las pasiones humanas, la sombra de la que habla Jung, todo aquello que el héroe no concibe o no ve en sí mismo; en cambio, su antagonista sí es capaz de realizar los actos más viles y atroces para conseguir su propósito. Durante mucho tiempo fueron representantes de los pecados capitales, se convirtieron también en chivos expiatorios, sobre cuyas cabezas caía el castigo por las malas acciones y, finalmente, resultan ejemplos morales.



Figura 14. Maléfica. Retomada de: La Bella Durmiente (1959) (The Sleeping Beauty, Clyde Geronimi)

Históricamente, los habitantes de las villas eran vistos por los nobles de manera despectiva y el término “villano” se convirtió en sinónimo de enemigo. A partir de ese momento, los personajes antagónicos adquirieron ese título. Desde la tradición oral hasta los nuevos medios de comunicación, estos personajes antagónicos poseen características aterradoras, monstruosas y malévolas. Otra de sus funciones era provocar miedo -tal vez atávico-: las serpientes, las arañas, los felinos y algunas aves nos recuerdan que en otro tiempo fuimos sus presas. No es de extrañar

que estos enemigos posean rasgos de depredadores. El dios Pan era representado como un hombre con patas de cabra y cuernos; después, fue alusivo para representar a Satanás y, casi sin pensarlo, el término “pánico” viene del resultado de ver a este dios. Se decía que el sólo verlo provocaba esta sensación paralizadora. Aquellos símbolos de la naturaleza, pasaron a representar la maldad.

Muchas figuras de la antigüedad representaban cultos muy anteriores al advenimiento del patriarcado. Erich Newmann¹⁵ nos dice que durante una época oscurecida por la historia, vivíamos en matriarcado, se rendía culto a la Luna y a la Madre Tierra, y ésta era representada por las esculturas paleolíticas encontradas por la arqueóloga María Gimbutas. En muchos casos, estos cultos veneraban a las fuerzas de la naturaleza. En aquellos tiempos pre-patriarcales las mujeres que practicaban la herbolaria como medicina, llevaban un calendario lunar, contenían sabiduría ya olvidada, sobrevivieron después como sacerdotisas de oráculos y cultos dionisiacos que nada tenían que ver con la maldad.

Uno de los símbolos tradicionales de estos cultos era la figura del Banphomet, una estrella inscrita en una circunferencia que, a su vez, delineaba la cabeza de un macho cabrío, siendo en realidad culto a la naturaleza. Y tiempo después se convirtió en el uno de los símbolos por excelencia de la brujería. Los lobos, los murciélagos, las ratas, los gatos negros, los búhos, los halcones y las cabras, entre otros animales, formaron parte de las huestes de los hechiceros y las brujas. Comenzaron a ser injustamente relacionados con el mal; incluso, se comenzó a conferirle a los hechiceros y brujas la facultad de trocarse en estos seres, por ejemplo, un duende representa la astucia, la travesura, la avaricia, la picardía y hasta la maldad pura en muchos casos. Suelen ser muy pequeños, de rasgos grotescos y agudos, llevan la nariz y las orejas terminadas en punta. Dependiendo de la función que desempeñe un personaje antagónico sus características han de ser congruentes; no es concebible, por ejemplo, un gigante débil, o sin orgullo, a menos, claro, que sea diseñado así con un propósito definido.

La forma de pensar de los antagonistas suele obedecer a sus propios intereses, casi siempre opuestos a los del protagonista. Los rasgos que reflejan esta mentalidad están relacionados con la fealdad y lo siniestro. La morfología de estos personajes obedece a diversas características tanto físicas como psicológicas. Casi en todos los casos, la apariencia física es consecuente con su forma de pensar. Un gigante, por ejemplo, representa el exceso de confianza, el orgullo, la fuerza bruta, incluso la vanidad y el narcisismo, y nada mejor para representar estas características que con la desmesurada talla y desproporción.

¹⁵ Op. Cit p 8

La función de los antagonistas es la de dar propósito y sentido a la historia, es decir, un héroe no tiene sentido si no enfrenta los obstáculos que le impone su enemigo, un héroe no es tal si no logra vencer a su adversario, aunque éste sea más fuerte o más astuto que él. Un antagonista es, en realidad, la otra cara de la moneda; uno no es concebible sin el otro.

2.5. El Tutor

En la mayoría de las historias, los protagonistas no están solos. Uno de los primeros en unírsele en su camino es la figura del Donante, mencionado por Vladimir Propp, que suele ser su acompañante y su guía. Corresponde al arquetipo jungiano del Viejo Sabio, una figura paterna elevada a su máxima expresión, pues posee el Objeto Mágico que ha de ayudar al héroe.

Suele ser un mago travieso, irónico y hasta juguetón. Siempre va a imponer una prueba para otorgar el auxiliar mágico, y comprueba por medio de este examen si el héroe es digno de llevar tan importante atributo. Uno de los mejores ejemplos de este personaje es el mago Merlín del ciclo artúrico, su nombre significa “Halcón”, y su función es la de servir de guía y maestro a fin de hacer un hombre digno al aprendiz que en ese momento es Arturo. Impone al futuro rey de Inglaterra extraer de una piedra la magnífica espada Excalibur, que su padre, el rey Uther Pendragón, dejó clavada. Excalibur y otras espadas suelen ser representadas con atributos mágicos.



Figura 15. Merlín en la película de John Boorman Excalibur.

El maestro, el guía, casi siempre es viejo, augusto; muchas veces severo y duro, pero casi nunca cruel. Personajes como Yoda, Obi Wan-Kenobi de la saga de George Lucas “Star Wars” o Gandalf

de las novelas de J.R.R. Tolkien (fig. 15), son herederos del Virgilio de Dante o del mago Merlín. Sus características psicológicas corresponden básicamente a la sabiduría, representada por la vejez. También suelen llevar mantos, capas largas, sombreros y, sobre todo, un bastón o un báculo. Difícilmente se podría representar la sabiduría sin estos elementos semiológicos, aunque no se descartan excepciones. Sin embargo, el arquetipo del Viejo Sabio opera de manera contundente en casi todas las historias. El bastón de mando, el báculo, es llevado por jefes de las tribus desde tiempos inmemoriales. El bíblico Moisés llevaba también un báculo, a manera de antena receptora del poder divino. El papa utiliza este adminículo para transmitir autoridad. Es un símbolo universal de poder sobre la tribu.

Uno de los mejores ejemplos de este personaje guía es Herne, el Cazador; figura atávica y oscura en el folklore inglés. Es un hombre que lleva cubierta la cabeza con cuernos de ciervo rojo y que, a la distancia, parece un hombre ciervo (fig. 16), un chamán, sabio, conocedor de profundos secretos. Es quien llama a Robin de la Villa de Locksley para ser el defensor de los oprimidos. Posee dos objetos mágicos: la espada Albión y la Flecha de Plata. Después de recuperar la saeta con ayuda de Robin de Sherwood, se convierte en guardián de esta enigmática flecha. Por otra parte, después de esta hazaña, entrega al héroe una de las siete espadas de Wayland, la magnífica Albión.



Figura 16. Herne, El Cazador, de la serie de televisión Robin of Sherwood, Serie de Televisión 1984-1986

Herne el Cazador, es reinterpretado con mucha fortuna en esta serie de televisión inglesa, siendo, a mi juicio, la mejor adaptación de la figura legendaria de Robin Hood, muy superior a las versiones cinematográficas anteriores o posteriores. Desafortunadamente, es poco recordada. Durante su

estreno fue transmitida en 1985 en canal 5 de Televisa; posteriormente, se retransmitió por el canal 11 del I.P.N. de 1995 a 1996. En esta serie, Herne, el Cazador, adquiere características oscuras, siempre aparece entre las penumbras, es el espíritu del bosque de Sherwood. La musicalización del grupo Clannad otorga un aire aún más misterioso. Este espíritu con cabeza de ciervo ofrece ayuda sobrenatural a Robin Hood. Herne, el Cazador es, sin embargo, una figura primigenia, que aparece en la pintura rupestre de una cueva “Trois Frères” en los montes pirineos, llamada “el Hechicero” cuya edad es de casi 10.000 años aproximadamente, y es la más antigua imagen conocida de este hombre con cabeza de ciervo, evocador del dios celta Cernunnos.

2.6. Los Animales

Los animales cumplen una función totémica. Desde la prehistoria hemos querido obtener su fuerza, su astucia y su belleza. El hechicero de la cueva de Trois Freres en los Pirineos franceses nos traza una línea directa a la figura de Herne el Cazador: “cuando el de los cuernos me posee, soy Herne el Cazador” dice John Abineri en la serie de televisión británica Robin de Sherwood. No es extraño encontrar Hombres-Leopardo u Hombres-Oso, hombres pájaro o mujeres pantera. La figura del animal nos impone respeto, de alguna forma quisiéramos apropiarnos de sus cualidades. Su estrecho vínculo con nosotros no está exento de aparecer en los cuentos y leyendas (fig. 17). Belerofonte, el héroe griego, cabalga al caballo alado Pegaso para luchar contra la Quimera, monstruosa mezcla de animales. En adelante, “Quimera” aludirá tanto a criaturas imposibles como a hechos irrealizables.



Figura 17. Shere Khan personaje de los estudios Disney inspirado en el Libro de la Selva de Rudyard Kipling

Los animales suelen ser acompañantes, como el buitre que permanece junto al dios de la guerra, Ares. Atenea se hace acompañar por un búho. La tradición de los animales acompañantes permanece hasta en superhéroes como Birdman, de la casa productora Hanna-Barbera. Birdman se hace acompañar por Vengador, un águila de inusitado color morado. El Cuervo (The Crow, Alex Proyas, 1995), personaje de culto en el comic y en su posterior adaptación cinematográfica, interpretada por el fallecido Brandon Lee, -hijo del no menos célebre Bruce Lee-, es acompañado

siempre por un cuervo, ave que le confiere a este vengador oscuros poderes sobrenaturales y nada le pasará mientras ese cuervo no sufra daño alguno, convirtiéndose, a la vez, en su fuente de poder y su punto débil, brindando un interesante giro narrativo al personaje. Muchos piratas, reales o ficticios, son acompañados por pericos o guacamayas. El Fantasma que Camina es acompañado por su fiel lebel Satán. Tarzán de los monos, originalmente en el cómic, Edgar Rice Burroughs lo hace acompañado por Mikima, un pequeño mono araña, y su burda versión cinematográfica del chimpancé Chita. Otros tantos personajes montan dragones, son seguidos por perros o transformados en cisnes.



Figura 18. Azrael, el gato de Gargamel en la serie animada “Los Pitufos” de Hannah-Barberah.

Los villanos también son acompañados por animales relacionados con el mal. Las brujas suelen gozar de la compañía de gatos negros. Gargamel (fig. 18), en su tenaz persecución de los pitufos, muchas veces es guiado por su gato Azrael, astuto felino que numerosas veces encuentra la aldea donde viven los pitufos y, por alguna extraña razón, éstos se salvan de sus incursiones.

Lewis Carrol concibe a uno de los personajes más enigmáticos en su, ya de por sí, enigmática novela *Alicia en el país de las Maravillas*: el Gato de Cheshire, con capacidad de hacerse invisible y adquirir formas etéreas. Este minino gusta de confundir su enorme sonrisa con la luna en cuarto creciente. Adaptado al cine por los estudios Disney en dibujos animados y por Tim Burton recientemente.

Snoopy supera por mucho a los personajes de Peanuts, de Charles M. Shultz. Charlie Brown y sus amigos no resultan tan entrañables como este perro filósofo que de pronto se monta en su casa-

avión para combatir a un imaginario Barón Rojo. Maléfica, en la adaptación animada del cuento de hadas *La Bella Durmiente* (fig. 14), de los estudios Disney va acompañada por una horda de estrambóticos demonios y un cuervo que siempre va posado en su hombro.

Cabe resaltar que los animales son personajes por sí mismos. Desde tiempos de Esopo, en sus fábulas, en cuentos de hadas y hasta en canciones de Cri Cri, los animales vienen cumpliendo una función didáctica y moral. Desde la Batracomaquia hasta el rey León; la versión de Hamlet de Shakespeare de los estudios Disney o en el *Libro de la Selva* de Rudyard Kipling, los animales se convierten en los principales personajes. En la Isla del Dr. Moreau, de Herbert George Wells, los animales poco a poco, y a su pesar, van adquiriendo características humanas por las salvajes intervenciones “quirúrgicas” de este científico loco.

Desde la prehistoria, los animales nos acompañan para dejar su huella. Por ejemplo, en *La Era del Hielo* de los estudios Dreamworks, los animales son protagonistas de sus propias aventuras. Incluso, en su primera entrega, el bebé humano que se ven forzados a proteger, pasa a segundo plano, convirtiéndose en personaje secundario.

2.7. Los Monstruos

En los 70's aparecen dos nuevos arquetipos. Uno de ellos es *Tiburón* (*Jaws*, de Steven Spielberg en 1974) que retomaba la idea del monstruo marino de películas anteriores, como *la Criatura de la Laguna Negra* y *el Pulpo gigante* entre otros. Esta criatura marina come-hombres resulta inédita, el gran tiburón blanco nos recuerda ese miedo primigenio de los arcaicos depredadores.

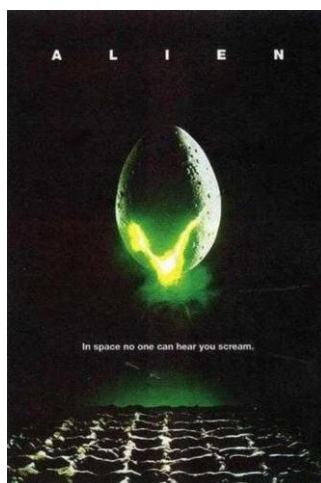


Figura 19. Cartel promocional de ALIEN, El Octavo Pasajero

El otro gran momento del monstruo es, sin duda, la criatura xenomorfa de la película *ALIEN* (fig. 9) *el Octavo Pasajero* (Ridley Scott, 1979). Esta cinta genera tres arquetipos ya tratados anteriormente, pero que no adquieren suficiente fuerza sino hasta ahora con este personaje. En primer lugar, la heroína Hellen Ripley, caracterizada por Sigourney Weaver, quien poco a poco va adquiriendo fuerza y carácter en la trama. En segundo lugar, el Cyborg, que no se revela en primera instancia. Y en tercer lugar, la criatura, un monstruo inédito en su morfología, parte Mantis, con cabeza casi fálica y, sobre todo, sin ojos, basado en la obra pictórica de Hans Rudi Giger, quien realizara ilustraciones para textos de H. P. Lovecraft, y por otra parte en una ilustración del artista chino Qi Baishi (1864-1957) que muestra unas criaturas muy semejantes a la pintada por Giger.



Figura 20. Supuesta ilustración de Qi Baishi en la cual se sigue un antecedente de la criatura *ALIEN*

Muchas veces, un animal de dimensiones colosales resulta un monstruo, como en la novela de Herman Melville *Moby Dick*, o en la versión cinematográfica del cuento clásico *La Bella y la Bestia*, de Jean Marie le Prince de Beaumont o *King Kong*.

En otras historias, los animales constituyen un trofeo, como el Vellochino de oro que persiguen los Argonautas. Capturar a un Unicornio era frecuente en las leyendas medievales. Incluso partes de animales eran codiciadas. El Unicornio era capturado para cercenarle su fabuloso cuerno que, según se decía, poseía poderes, sobre todo de índole afrodisiaca, lo cual nunca se llegó a comprobar, por cierto. Los dioses primitivos casi siempre tenían alguna variante monstruosa o, por lo menos, terrible, como la diosa destructora Kali, así como algunas deidades de la Isla de Bali que, al ser vistos, generan temor. La Coatlicue, representada con dos cabezas de serpiente, no deja de generar cierta inquietud, aunque en realidad simboliza principios de fertilidad. Ganesha, de mitología hindú, es un hombre con cabeza de elefante.

No olvidemos que los monstruos son también reales, monstruos humanos como Joseph Merrick, el Hombre Elefante o los fenómenos reales de circo, tanto, que aparecen en *Freaks* (*Freaks*, Tod Browning, 1932), Victor Hugo también aborda el tema del monstruo humano con Cuasimodo en *El Jorobado de Nuestra señora de París* o en *El Hombre que ríe*. Sin embargo, en la mayoría de los cuentos un monstruo es un adversario a vencer.



Figura 21. La Mosca (*The Fly*, Kurt Newmann, 1958)

Se trata de un personaje que constituye una prueba máxima para un héroe. Jasón tiene que vencer al dragón guardián del Vello de Oro; la propia Maléfica en la versión animada del *La Bella Durmiente*, se transforma en un enorme y fiero dragón. La talla desmesurada es una de las principales características del monstruo, aunque no definitoria.

En otras historias, el monstruo es un duende o un diablillo. Tal vez lo que define la figura del monstruo es justamente su indefinición y que se mantiene oculto. Cuando uno se revela, ya es decodificable y puede encasillarse en alguna clase: los zoomorfos, los gigantes, los pequeños, los espectrales, etcétera.

2.8. Los Vehículos

Muchas veces los héroes necesitan una forma de desplazamiento, ya sea completamente real, como un caballo, alguna criatura o máquina fabulosa. En *las Mil y Una Noches* se habla de la famosa Alfombra Mágica. O caballos de hierro animados por mecanismos de reloj.

Uno de los más célebres es el caballo de Troya, construido con los restos de las naves invasoras frente a la magnífica ciudad amurallada. Si bien apenas se movió unos metros, fue un factor decisivo durante ese conflicto bélico.

Tierra, en la novela de Frank Herbert, *Dunas*, bien adaptados en la versión cinematográfica (*Dune*, David Lynch, 1985). Los desterrados herederos de la casa real en el desierto (de Durango) comprenden la forma de controlar a estos leviatanes terrestres, y después reaparecen montados en ellos para reclamar su lugar en el trono de Arrakis.

2.9. Los Robots

Retomando la idea del vehículo, muchos personajes pensaban en una mejor forma de transporte. De ahí que en cierta historia persa, ya olvidada en nuestros días, se habla de un caballo de hierro capaz de levantar el vuelo por medio de palancas situadas en su cuello. Este caballo autómatas es mencionado en *La Enciclopedia de las Cosas que Nunca Existieron* compilado por Michael Page e ilustrado magníficamente por Robert Ingpen.

Otros dos antecedentes importantes a caballo, entre la leyenda y la literatura, es el caso del Gólem autómatas rabínico, construido por la magia cabalística. Se cuenta que un rabino, cansado de los maltratos sufridos en el gueto de Praga, modela con barro la figura de un hombre de talla descomunal, y en un rollo de papel escribe por medio de combinaciones alfanuméricas el inefable nombre de Dios. Posteriormente, abre con una navaja la boca del autómatas y éste adquiere vida, convirtiéndose en el guardián del gueto. Por las noches, debía retirarle el rollo de papel de la boca pues, de no hacerlo, el autómatas enloquecería y destruiría todo a su paso.

Este personaje es abordado por Isaac Bashevis Singer en su novela *homónima, el coloso de barro*, y por Gustav Meyrink en una de las reversiones más inquietantes jamás escritas. Sin embargo, la figura del autómatas protector es más recordada por su adaptación cinematográfica en *Der Golem* de Paul Wegener, en 1920, en la cual sufre modificaciones de interpretación dando, al ya de por sí oscuro personaje, un aire mucho más siniestro, pues el rabino invoca, no a Dios, sino a las potestades infernales, y es el demonio Asmodeo quien otorga la vida al autómatas. Y ya no es un rollo de papel insertado en la boca, sino una estrella de cinco puntas, asociada con la magia negra. El Banphometh, este sello en el pecho de la figura de barro, es una suerte de llave para activarlo.

El otro antecedente más conocido es la novela de Mary Wollstoncraft Shelley: *Frankenstein*, el moderno Prometeo; novela precursora de la ciencia ficción se despoja de la ayuda mágica y da a Victor Frankenstein la luz de la ciencia, que también produce monstruos, como nos recuerda Goya en su grabado. Es, pues, por medio de la construcción de un cuerpo injertado de partes de otros cuerpos, y la electricidad, que logra reanimar a la criatura sin nombre.

Desde los inicios del cine, el Moderno Prometeo ha inspirado numerosas versiones. La primera de ellas es producida por los estudios Edison, propiedad del célebre inventor Tomás Alba Edison, paradójicamente. Una figura de cera de la criatura fue grabada mientras la derretían con un

soplete; después, la grabación fue proyectada en reversa para dar la sensación de que se iba formando.

Posteriormente, los estudios Universal retomaron a la criatura junto con otros personajes de terror, configurando así un nuevo panteón de criaturas terroríficas.

La casa productora inglesa Hammer también revive los mismos personajes con actores como Christopher Lee y Peter Cushing pero sin salirse de la misma imagen de los monstruos clásicos de los estudios Universal, y es hasta un nuevo *remake* del director Kenneth Branagh, apegándose a la novela de Mary Shelley, otorgando a la criatura un aspecto más verosímil y al mismo tiempo más aterrador, interpretada por Robert de Niro.

Sin embargo la figura del robot ya había sido tratada con mucha anticipación por el cine alemán en la película *Metrópolis* (fig. 21) (Metropolis, Fritz Lang, 1927). En esta cinta nacen otros dos arquetipos cinematográficos que retomaremos más adelante: el Científico Loco y La Femme Fatale, Brigitte Helm, quien interpreta a la robot creada por el científico Rotwang. La figura de la robot apenas aparece un par de minutos y la posterior interpretación de *la Helm*, con todas las cualidades de una mujer malvada, es lo que vemos hasta el final de la cinta.

Es curioso que la magia negra aparezca representada también en el laboratorio de Rotwang por la estrella de cinco puntas Banphometh, una rara mezcla de ciencia y hechicería. A partir de este momento, el cine va a generar en la figura del robot un nuevo arquetipo que, si bien ya había sido tratado con anterioridad en la literatura, no es sino en el cine donde es potenciado.

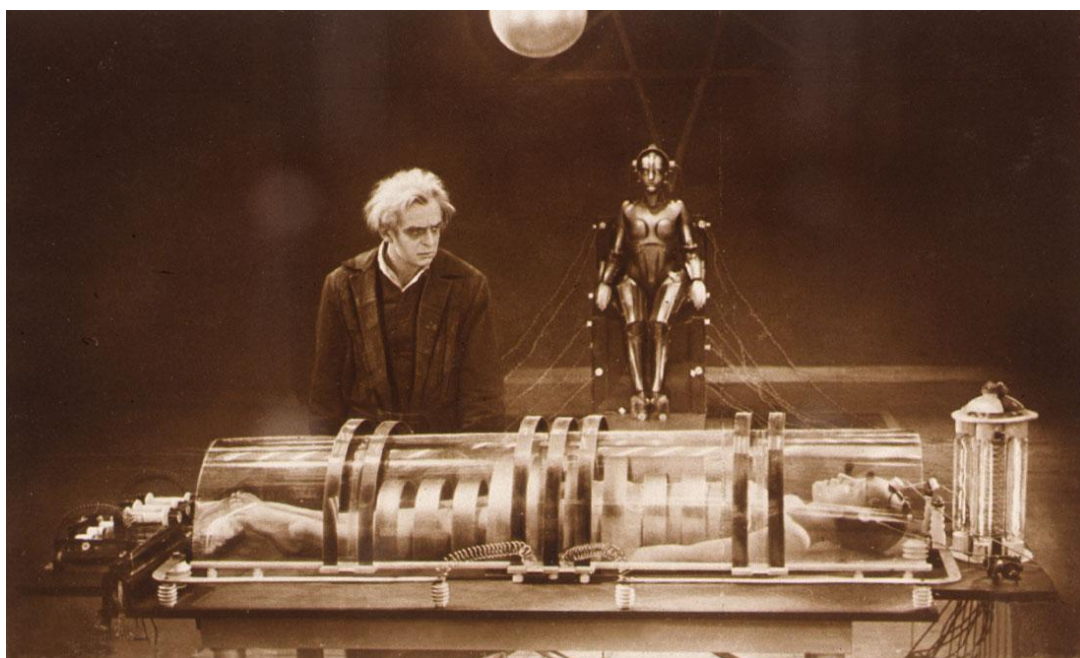


Figura 23. La primer Robot del cine en la cinta *Metrópolis* de Fritz Lang 1926

Posteriormente, en una adaptación de *La Tempestad* de Shakespeare, el genio del aire Ariel, guardián y ayudante del Príncipe Próspero en el relato original, es convertido en un robot, conocido después como Robbie. Su debut en *El Planeta Prohibido* (The Forbidden Planet, Fred M. Wilcox, 1956) continúa en la célebre serie de televisión *Perdidos en el Espacio* (Lost in Space, 1956-1968).

Una versión muy atípica del robot que se las arregla para violar a una mujer y engendrar un hijo bio-mecánico aparece en la película *La generación de Proteo* (Demon Seed, Donald Cammell, 1977). Derivados de la idea del robot, comienzan a surgir híbridos humano-robot, como el caso del policía reanimado tecnológicamente *Robocop* (Robocop, Paul Verhoeven, 1987) o el *Exterminador* interpretado por el austriaco Arnold Schwarzenegger (The Terminator, James Cameron, 1984).

Más adelante, la idea del robot se convierte en asunto más complejo y se llega a la fiel imitación del ser humano, y ya no es tan sólo un androide, Phillip K. Dick trata la idea de los Replicantes en su novela *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*, en la que los personajes no saben que no son humanos, a pesar de parecerlo. Por primera vez se plantea la duda existencial de un organismo artificial; los replicantes comienzan a actuar de forma impredecible convirtiéndose en serias amenazas para los humanos, y tienen que ser cazados por una suerte de detectives llamados “Blade Runners”, (Blade Runner, Riddley Scott, 1982) personajes que no son tan reconocidos sino hasta su adaptación al cine, en la película de Ridley Scott. El cazador de replicantes, Deckard, interpretado por Harrison Ford tiene la misión de atrapar a tres de ellos, y por medio de cierta prueba ocular, es capaz de descubrir a los replicantes.

Se enamora de Rachel, interpretada por Sean Young, sin estar completamente seguro si se trata de una mujer real o una replicante. Ya al final de la película, persiguiendo al último de los replicantes, dotado de súper fuerza, está a punto de dejar caer a Deckard desde una azotea; sin embargo, lo levanta y le perdona la vida, “He visto cosas que los humanos ni siquiera imaginan... todo esto se perderá como lágrimas en la lluvia”, “es tiempo de morir”. Estas contundentes palabras son las últimas pronunciadas por el replicante en uno de los mejores finales de la historia del cine.

La paradoja de la humanidad de un robot es cuestionada de nuevo por Stanley Kubrik en *Inteligencia Artificial*, (AI, 2000, Stanley Kubrik, Steven Spielberg). Retoma el cuento clásico de Carlo Corolli, *Pinocho* y lo lleva a instancias futuristas con la misma angustia: Pinocho quiere ser humano.

2.10 Los Auxiliares Mágicos

Ya hemos visto que los objetos de poder son portados de acuerdo al personaje (fig. 22). El Viejo Sabio siempre lleva un báculo de poder. Los héroes casi siempre llevan un arma, tal vez el mejor

ejemplo sean las espadas mágicas como Albión en la serie de televisión “Robin de Sherwood” en la que Robin Hood recibe de Herne el Cazador, su guía y maestro. Excalibur es la magnífica espada del rey Arturo. Durandarte es la espada del Cid Campeador. Y así podemos mencionar a otras célebres espadas.

Una reinterpretación interesante de la espada del héroe, se aprecia en la saga “Star Wars” de George Lucas. Imaginando cómo sería una espada con nuevas tecnologías, obtenemos un sable de luz de los Jedi. A pesar de su carga tecnológica, mantienen también su halo mágico, pues el estilo de vida de los Jedi nos recuerda un poco la filosofía Samurai y los monjes guerreros defensores del Templo del rey Salomón. El sable de luz es tal vez la más afortunada reinterpretación de esta arma en el discurso moderno de la ciencia ficción.

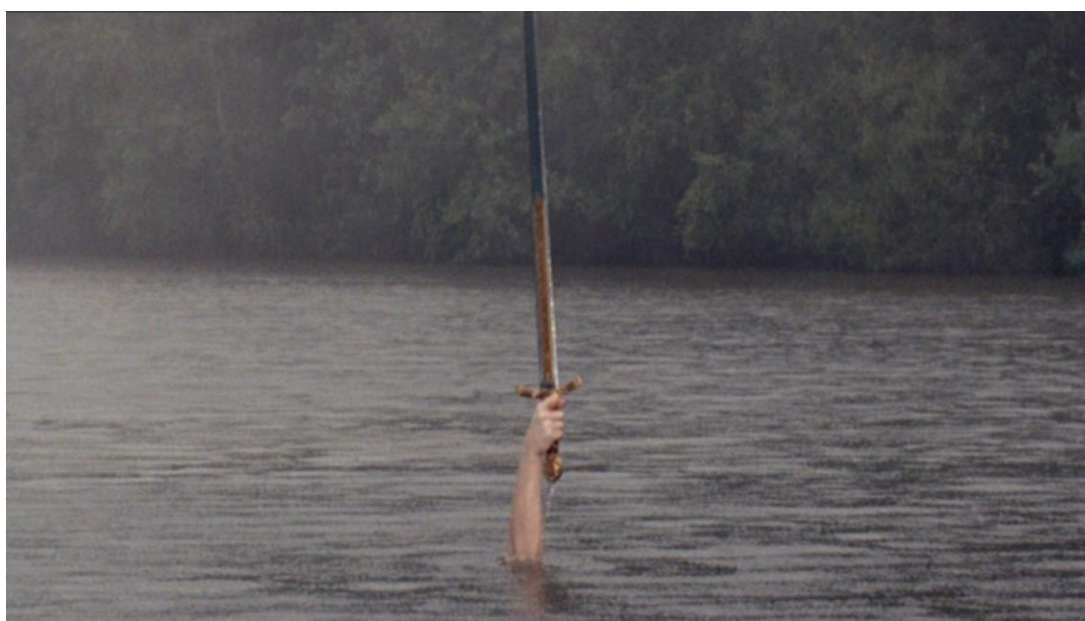


Figura 24. Excalibur emerge de las manos de la Dama del Lago para entregarla al rey Arturo en la película homónima de John Boorman 1980.

Thor, el dios del rayo escandinavo, porta el martillo Mjolnir, acompaña al dios en sus batallas contra los gigantes de hielo de la región de Hielos Eternos: y es, efectivamente una excelente arma. Sin embargo, su máximo valor radica en su capacidad constructora. Su carga simbólica es doble, con un martillo se puede igualmente construir o destruir, constituye una profunda enseñanza moral.

Cuando el héroe obtiene el objeto mágico, se convierte en Portador (Campbell). Existen numerosos ejemplos de ello, y tal vez el mejor ejemplo sea Perseo que, tras decapitar a la Gorgona, huye con la cabeza. La cabeza de la Gorgona es uno de los objetos mágicos más poderosos jamás concebidos. Personaje muy oscuro y antiguo, según Ángel Ma. Garibay muy anterior a los griegos.

Paradójicamente, el monstruo se convierte en un arma; a pesar de estar muerta, conserva su capacidad de petrificar incluso a monstruos marinos, convirtiéndolos en coral. Es un misterio si la cabeza sigue viva. Después de las hazañas de Perseo, éste entrega la cabeza de Medusa a la diosa Atenea, quien la coloca, según versiones, en su pecho o en su escudo (fig. 23). Es en este momento cuando la cabeza es llamada “Gorgoneion”. Durante la gigantomaquia, lucha entre los dioses olímpicos y los Gigantes hijos de los Titanes mencionada por el poeta Hesiodo en “La Teogonía” Atenea es la única que permanece para enfrentar a los gigantes, cuando el resto de los dioses olímpicos se esconden aterrorizados por los gigantes. Sin embargo, los gigantes también huyen ante tan poderosa arma, otros quedan trocados en piedra. Atenea se convierte a su vez en portador.



Figura 25. Atenea pintura de Gustav Klimt en la cual se puede apreciar el “Gorgoneion”.

Existen personajes medievales fundidos entre lo histórico y lo legendario, como el ciclo artúrico. Es imposible concebir al rey Arturo sin su séquito de paladines y campeones; o a Robin Hood, a quien siempre se le asociaba con una banda de ladrones y forajidos. Hasta los personajes de video juego nunca han permanecido solos, siempre son acompañados por el hechicero que les otorga la ayuda sobrenatural y sus respectivos auxiliares mágicos.

Siempre aparecen otros personajes que acompañan al héroe en su travesía, casi siempre amigos que va ganando en el camino y una doncella que, en muchos casos, tiene que ganar sus favores. Los antagonistas, a modo de espejo, cuentan también con aliados y consortes para equilibrar las fuerzas en los enfrentamientos. Sin embargo, los antihéroes en su mayoría van solos; ésa es parte de su naturaleza. Su diálogo narrativo con posibles acompañantes es conflictivo, les genera contrariedades y problemas al tratar de resolver un caso si de un investigador se trata, por ejemplo.

Muchas veces, como en las novelas o cine negros, estos personajes tienen un juego de atracción-repulsión con una mujer casi siempre fatal. Ocurre desde las historias de envergaduras épicas, como la *Ilíada* o el *Cantar de Gilgamesh*,

Los personajes secundarios o complementarios cumplen justamente la función de apoyo en la historia que se nos cuenta, ya sea de manera tangencial o, como en muchos casos, su intervención es perpendicular y afecta de manera decisiva el curso de la narración. Pueden adquirir incluso más popularidad que los protagonistas. Ejemplos hay muchos: Buba Fett o Darth Maul de la saga de *Star Wars* de George Lucas. Otros acompañantes son animales, reales o fabulosos, en su carácter de aliados o adversarios.

Los vehículos no son propiamente seres vivos pero sí tienen una función definida: pueden ser desde barcos, como el *Argos*, o la célebre alfombra mágica de las *Mil y Una Noches*.

Por otra parte, los monstruos entran en su propia categoría. Son casi siempre adversarios a vencer, aunque no siempre ocurre así. La compleja figura del monstruo adquiere dimensiones protagónicas como en el caso del Jorobado de Nuestra Señora de París, de Victor Hugo, o en el cuento *La Metamorfosis* del checo Franz Kafka, recurrente sobre todo en las historias de terror. El monstruo aparece desde el principio de los tiempos, a veces como un dios terrible que exige sacrificios; otras, como representante de las potestades infernales, como una quimérica bestia a vencer; en otros casos, es una criatura de buen corazón que es incomprendida por los humanos.

Hay monstruos-animales y monstruos-humanos, básicamente. Aunque su clasificación es vasta y compleja, resulta innegable su categoría de personaje. La figura del monstruo es híbrida, contiene partes humanas, partes animales, partes de insecto y hasta de vegetales, y hasta los hay fungiformes. Dando por sentado que esta lista de personajes de apoyo nunca es completa, sí, por lo menos, es lo más representativa.

3. Capítulo Tres

3.1. La descripción literaria y dibujo de personajes

Si nos apoyamos en la teoría de los arquetipos de Jung para hacer un análisis psicológico de un personaje y por otra parte para bocetar un personaje podemos apoyarnos en la investigación de Flora Davis en cuanto a la comunicación no verbal y el trabajo de Andrew Loomis en cuanto al método de dibujo podemos ver que Existen dos formas básicas de analizar a los personajes. Primero nos encontramos con su aspecto: La Máscara-Persona, utilizada por los antiguos actores del teatro griego y, en términos jungianos, aquella careta con la cual interpretamos el papel de nosotros mismos ante el mundo. Esta máscara no sólo cubre el rostro, sino también el resto del cuerpo por medio de un disfraz. Las características físicas de un personaje obedecen a sus rasgos interiores y son casi siempre un reflejo. La mayoría de los héroes poseen rasgos nobles y fuertes, mas no agresivos. Casi todos los personajes del ámbito familiar comparten estas formas. La mayoría de los héroes poseen signos de fortaleza, pueden reflejarse en la mirada, en sus manos firmes o cuerpos esbeltos. La fuerza es una característica de doble valor, ya sea positiva, constructiva o defensiva y bien puede pertenecer al antagonista. Suele verse al antagonista mucho más fuerte que el héroe y, en compensación, éste posee una astucia mucho más valiosa que la fuerza bruta, (Odiseo ante Polifemo, El sastrecillo valiente, David contra el gigante Goliath). Otras veces es inversa, encontramos al héroe rebotante de fuerza y su antagonista es el astuto (Superman y Lex Luthor o Thor y su hermano Loki).

Otras dos características apareadas son: la belleza y la fealdad¹⁶. Los héroes y las princesas suelen poseer con más frecuencia la belleza física e interna, reflejada también por la fuerza y la nobleza. Son las madrastras, las brujas, los gigantes y demonios quienes, por antonomasia, son feos o aparentemente bellos y esconden bajo su máscara la fealdad interna y física. Sin embargo, no siempre ocurre así. Encontramos personajes oscuros y contradictorios cuya belleza física no corresponde con su verdadera naturaleza, como el Luzbel de Milton en el Paraíso Perdido, considerado como la entidad angélica más hermosa después de Dios y, presa después de la envidia y la soberbia, lo impulsan a la rebeldía. Cronos, hijo de Urano, emprende la lucha contra el monte Olimpo. La reina madrastra del cuento Blanca Nieves sufre de envidia y vanidad; es bella, sí, pero no soporta a otra mujer más hermosa. El espejo no miente. El hermoso pero cruel Dorian Gray de la novela de Oscar Wilde¹⁷ es, a mi parecer, el mejor ejemplo de la conjugación de belleza física y crueldad. Lo considero así pues nos es muy humano y familiar. Su amigo, el pintor Basil Hallward es, sin querer, el donante mencionado por Vladimir Propp; sin embargo, la maestría de Wilde apenas nos insinúa en el retrato el elemento sobrenatural, de hecho, ni siquiera lo menciona, deja que el lector lo adivine y le exige un poco de suspicacia. En la literatura, pocas veces se puede apreciar un auxiliar sobrenatural tan exquisitamente disimulado. Dorian Gray es, por

¹⁶ Tratados por Umberto Eco en sus libros "Historia de la Belleza" e "Historia de la Fealdad"

¹⁷ El Retrato de Dorian Gray, de Oscar Wilde.

excelencia, uno de los personajes más bellos y malvados, heredero literario del igualmente hermoso y cruel Lord Byron.

Un personaje es definido de dos formas básicas. Por una parte, las características físicas son lo primero en percibirse, la figura completa del personaje va dándonos una idea de cómo es: ver cómo camina, cómo mueve sus manos al hablar; comenzamos a adentrarnos en él, y al ver su rostro, sabremos si tiene alguna cicatriz, o algún gesto único que nos da una mejor idea de cómo es. Escuchar su voz, nos da más información de su personalidad. Otro elemento importante es su mirada, los ojos transmiten infinidad de emociones y, dependiendo cómo sea su forma de mirar, termina por darnos una idea más completa sobre determinado personaje. En la radio, personajes como la Sombra eran ampliamente descritos. En muchos casos, tanto la descripción psicológica como la física, de manera complementaria van conformando personajes que resultan en una sumatoria mas compleja. Generalmente, estas reinterpretaciones aparecen en el cine o en la animación. Casos paradójicos como el de Drácula (fig. 24) quien en la novela de Bram Stoker es descrito con un rostro de rasgos duros, amplia y fuerte quijada, escasa cabellera en las sienes, orejas puntiagudas, un espeso bigote debajo del cual se adivina una cruel boca adornada con dientes afilados.



Figura 26. Bela Lugosi, la versión más conocida de Drácula.

Dracula es uno de los personajes con mas adaptaciones en el cine y pocas veces estas versiones cinematográficas poco tienen que ver con el original de Stoker, una de las más conocidas es la del actor húngaro Bela Lugosi, quien influiría a futuros actores como Christopher Lee, Jack Palance o Frank Langella en su clásico frac y capa negros con un aire elegante y aristocrático, incluso las

versión de Gary Oldman se apega más al Dracula histórico conocido como El Empalador, quien llevaba larga cabellera y espeso bigote en la película de Francis Ford Coppola.¹⁸ Sin embargo la mejor y más acertada versión de Drácula es la interpretada por Max Schreck quien es caracterizado con mucho tino: de figura casi esquelética, va siempre de negro, casi completamente calvo, una nariz aguileña muy pronunciada, enormes orejas puntiagudas, unos ojos enormes que no parpadean, adornados por unas cejas espesas dando un toque muy siniestro a su mirada, una boca cruel que muestra unos colmillos frontales poco vistos en cualquier narrativa de vampiros, las manos parecen enormes pues poseen unos dedos largos terminados puntas por las enormes uñas, estas características físicas parecieran estar inspiradas en dos animales, las ratas por los poco usuales colmillos frontales y las aves de rapiña como un buitre por la forma de la cabeza calva y en un búho por la inquietante mirada del Graf Orlok en la magistral película expresionista *Nosferatu* de Frederich Willhem Murnau. (Fig. 26.) Otro personaje de origen literario es Hannibal Lecter, descrito como un sujeto de complexión menuda, ojos rojizos y voz metálica, un detalle poco conocido salvo quienes han leído las novelas de Thomas Harris es la polidactilia en su mano izquierda, la cual posee seis dedos, Harris le agrega ese rasgo monstruoso a su mas famoso personaje; en este caso la interpretación de Anthony Hopkins es complementaria, pues en cambio de aquel fulgor rojizo en la mirada nos brinda una fría versión con sus ojos azules, omite por completo el detalle de la polidactilia en la película sin embargo en ambos casos los personajes resultan enriquecidos o complementados.

¹⁸ (Bram Stoker's *Dracula* Francis Ford Coppola, 1992)

3.1.1. Descripción del cuerpo completo



Figura 27. Gregory Peck caracterizando al Capitán Ahab en (*Moby Dick*, John Huston 1956) en este caso es necesario ver la figura completa del personaje para saber que carece de una pierna y ha sido sustituida por una mandíbula de cachalote

Flora Davis, en su libro *La comunicación no verbal* indica que el cuerpo es adquirido culturalmente, inconscientemente imitamos a quienes están a nuestro alrededor. Y poco a poco vamos adoptando el comportamiento, los movimientos y ademanes que nos conforman; de ahí viene el que, independientemente de la herencia genética, terminemos pareciéndonos a nuestros padres y demás familiares. Davis nos dice que, en palabras del especialista en cinesis, Ray Birdwhistell,¹⁹ incluso entre marido y mujer hay tal imitación inconsciente que se llegan a parecer, no por sus rasgos físicos, sino por sus movimientos, modo de caminar y mover las manos, llegando a reflejarse hasta las microexpresiones.

“La forma del cuerpo es otra característica que puede ser programada culturalmente” nos indica Davis, de manera que no debemos pasar por alto los estudios del lenguaje corporal cuando se va a diseñar un personaje. Estos estudios nos brindan suficientes herramientas técnicas para darle

¹⁹ La comunicación no verbal, de Flora Davis.

mayor presencia a nuestro personaje. Si bien nuestros movimientos y comportamiento están culturalmente definidos, bien nos podemos auto-estudiar, tanto a nosotros mismos como a quienes nos rodean, y de esa observación es posible extraer elementos y características que pueden servir de referencia.

3.1.2. Descripción de las manos



Figura 28, Max Schreck y su asombroso manejo de las manos de Max Schreck (Nosferatu F. W. Murnau.1922)

Una característica innegable en casi todos nosotros es que siempre movemos las manos para comunicarnos. Incluso si no interactuamos con nadie, si tan sólo vamos caminando, las manos se mueven en sincronía con el resto del cuerpo, son parte importante de todo ser humano y no es excepcional que sean importantes en personajes humanos, animales antropomorfos, y en personificaciones de algún ser abstracto, casi siempre poseerá manos muy características. El movimiento de las manos revela a veces, sin que lo notemos, emociones que aparentemente permanecen ocultas; lo que calla nuestra boca, lo gritan las manos. La mayor parte del tiempo dejamos pasar lo que comunican las manos; sin embargo, si ponemos atención, encontraremos todo un código que servirá para caracterizar y enriquecer a nuestro personaje.

Uno de los mejores ejemplos son las manos de Max Schreck interpretando al Graf Orlok en la primera adaptación cinematográfica de Drácula (fig. 26). Las manos enormes, pálidas, de largos dedos y terminadas en temibles garras, son un excelente ejemplo de la fuerza expresiva de las

manos. Un héroe, por ejemplo, ha de llevar manos fuertes; sin embargo, deben generar la sensación de nobleza y protección. Las manos de un viejo han de ser nudosas y llenas de arrugas, como si se tratara de la corteza de un árbol, pues deben transmitir experiencia y sabiduría.

3.1.3. Descripción del rostro



Figura 29. “The Blank” bizarro enemigo sin cara de Dick Tracy en la película homónima, (Dick Tracy. Warren Beaty, 1990)

El rostro es tal vez la parte más importante de un personaje, es la síntesis del cuerpo y en el rostro bien se puede resumir el carácter y la personalidad. Tanto las manos como el resto de cuerpo son importantes, sin embargo, el rostro es la parte principal de una persona, y un personaje no está exento de llevar un rostro tan característico como sea posible diseñar.

El rostro revela mucho más de lo que podríamos adivinar, en el podemos ver los sentimientos expresos y cultos de una persona, Las partes que forman un rostro son una excelente herramienta de trabajo para bocetar un personaje. No sólo los ojos son expresivos. Contrariamente a lo que la mayoría de los diseñadores creen, las orejas, la nariz, la boca, las mejillas, ofrecen toda una galería de recursos para caracterizar e igualmente importantes lo son las manchas, las arrugas, los lunares y granos, las cicatrices y hasta los tics nervosos; las cejas o el bigote, son fundamentales recursos que bien fundamentados por una rica descripción literaria pueden complementar un rostro definido e inconfundible.

El rostro es tal vez la parte más importante de un personaje, es la síntesis del cuerpo y en el rostro bien se puede resumir el carácter y la personalidad. Tanto las manos como el resto de cuerpo son importantes, sin embargo, el rostro es la parte principal de una persona, y un personaje no está exento de llevar un rostro tan característico como sea posible diseñar.

Paul Ekman menciona que en el rostro se refleja el carácter, puesto que las expresiones habituales van dejando su huella. Estas expresiones son fiel reflejo de lo que se siente y, como sugiere Ekman, es menester estudiar el rostro humano. El rostro en el cine nos ofrece numerosos íconos para su análisis, por ejemplo el mal semblante de los mafiosos; la cara desfigurada de los monstruos o la dulce pero fulminante mirada de la mujer fatal del cine negro. En la película El Resplandor (The Shining" Stanley Kubrick 1980) el rostro de Jack Nicholson ofrece una amplia gama de expresiones y caracterización muy interesantes pues refleja fielmente la locura que padece su personaje, por medio del manejo de la voz, la sonrisa y la mirada, otro elemento muy importante son sus cejas terminadas en pico, según Flora Davis las cejas angulosas pueden ser una señal de peligrosidad y agresividad.



Figura 30. El inquietante rostro de Jack Nicholson en "The Shining" de Stanley Kubrick 1980.

El rostro en el cine nos ofrece numerosos íconos para su análisis, la relevancia del rostro consiste en que muchas películas son recordadas por el mal semblante de los mafiosos; la cara desfigurada de los monstruos. La ausencia de rostro constituye un ejemplo asombroso. "The Blank" (fig. 27) uno de los bizarros enemigos de Dick Tracy, el personaje "The Question" (fig. 28) de la DC Comics,

y el célebre Watchmen, conocido como Rorschach cuyo rostro metamórfico resulta inquietante, es curiosa la presencia del personaje con gabardina y sombrero fedora muy a la usanza del cine negro y su constante repetición. Este estilo se mantiene vigente, constituyendo otro objeto de estudio por sí mismo.



Figura 31. Rorschach con su característica máscara metamórfica en el comic The Watchmen, Alan Moore, DC Comics.

3.1.4. Descripción de la mirada

La mirada posee una carga enigmática que los investigadores y estudiosos del lenguaje no verbal aún no determinan del todo. La mirada fija es una clara amenaza entre humanos y primates; incluso si miramos a un perro fijamente, éste va a ladrar en estado de alerta. Muchas culturas en todos los tiempos y latitudes otorgan a la mirada poderes tales como la capacidad de provocar le enfermedad a quien se mira; los barcos de muchas civilizaciones llevaban ojos pintados para no extraviarse en los mares tenebrosos. Aun en nuestros días, no es raro encontrar amuletos contra el “mal de ojo”. No pocos terribles dioses de culturas antiguas reflejan su furia con ojos muy abiertos acompañados del ceño fruncido. El monstruoso Basilisco, de los bestiarios medievales era capaz de matar con la mirada. La mirada es de las pocas expresiones que tiene su propia censura y control; por ejemplo, se considera que mirar fijamente por mucho tiempo es hostil y puede provocar serios conflictos, sobre todo entre machos de cualquier especie de primate, incluidos, por supuesto, nosotros.

En una conversación, no mirar al interlocutor se considera una grosería. Hay todo un código y un ritual de cortejo de la mirada. De alguna forma, una mirada sostenida de una mujer hacia un hombre puede indicar cierto interés y atracción. Ahora bien, una mirada insistente acompañada de una sonrisa suele ser mucho más efectiva.

Flora Davis insiste en que no es necesario ser expertos del lenguaje corporal, lo que sí sugiere es que seamos conscientes de lo que comunicamos sin hablar y, al mismo tiempo, seamos más atentos a lo que nos comunican los demás. Lo que llamamos presentimiento, corazonada, sexto sentido, intuición o instinto es nuestro cuerpo receptor de la comunicación no verbal. De tal modo que, si somos conscientes de este lenguaje, seremos más certeros cuando se trate de diseñar un personaje pues, de manera análoga va a transmitir aquellas emociones por medio del cuerpo, el rostro y las manos, que le otorguemos principalmente, sin dejar de tomar en cuenta otras partes del cuerpo y el rostro igualmente importantes.



Figura 32. La mirada del actor Carlos López Moctezuma

La mirada de la *Femme Fatale* Brigitte Helm en *Metrópolis*, de Fritz Lang, la mirada siniestra de Carlos López Moctezuma (fig. 29); la ausencia de ojos en la criatura Xenomorfa en *Alien*²⁰, entre otros ejemplos, son obligadas referencias de revisión del efecto psicológico y narrativo de los ojos y la mirada. El cine está plagado de actores y actrices cuya mirada es su principal elemento

²⁰ *Alien el Octavo pasajero* de Ridley Scott 1979.

discursivo, desde sus inicios no se ha dejado de explotar este recurso. El Close-Up en los ojos de Bela Lugosi o John Barrymore interpretando al hipnotista en *Svengali* dejan en claro la importancia del estudio de la mirada. La capacidad expresiva de los ojos se convierte muchas veces en lo más importante de un personaje, como el caso de Anthony Hopkins interpretando al Dr. Hannibal Lecter que, con la máscara que lleva puesta, nos protege de la peligrosa boca del caníbal, aunque no así de su metálica voz y su mirada fría.

Una mirada nos dice todo en apenas un segundo, se puede considerar la parte más expresiva del rostro, no sin dejar de ponderar el resto de las partes como las orejas o la nariz. Un personaje bien pensado puede elevarse a categoría de icono, Flora Davis insiste en que la mirada fija es un golpe emocional contundente, incluso entre nuestros parientes primates, sostener la mirada puede generar serios conflictos entre los machos de la manada. Ahora bien, imaginemos este efecto en la pantalla de cine.

3.1.5. Dibujo del cuerpo completo

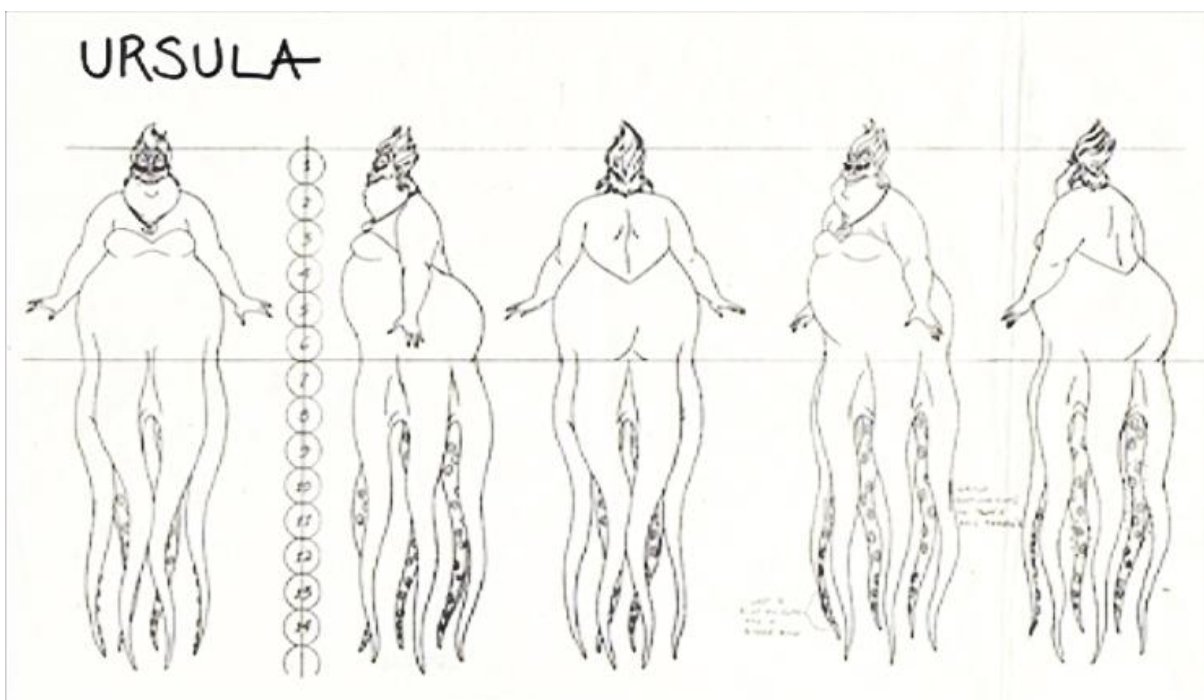


Figura 33, En la película *La Sirenita*, versión animada de los estudios Disney del cuento de Hans Christian Andersen, Úrsula posee un cuerpo basado en un pulpo.

Dibujar un personaje de cuerpo completo permite, en primer lugar ver su complexión, su estatura, su estado físico, y hasta su estado de ánimo. Desde ese momento se puede bocetar su carácter y su personalidad, su proporción, alguna cualidad en sus extremidades. Por ejemplo, si utiliza alguna herramienta, arma o bastón. Se puede comparar su tamaño en relación con otros personajes,

sobre todo si va acompañado. Se boceta cómo se mueve, qué tan rápido o lento es antes de animarlo; por ejemplo, si es lento, su apariencia debe ser congruente con la lentitud: extremidades gruesas, tal vez cierta gordura o vejez (fig. 30); si el personaje es rápido su forma debe corresponder con la agilidad y ligereza. La ropa que ha de llevar o si va desnudo. La vista de frente, perfil, lateral, de espalda e incluso cómo se ve desde arriba y desde abajo (fig. 31), es necesario para tener la mayor cantidad de datos posibles sobre su aspecto.

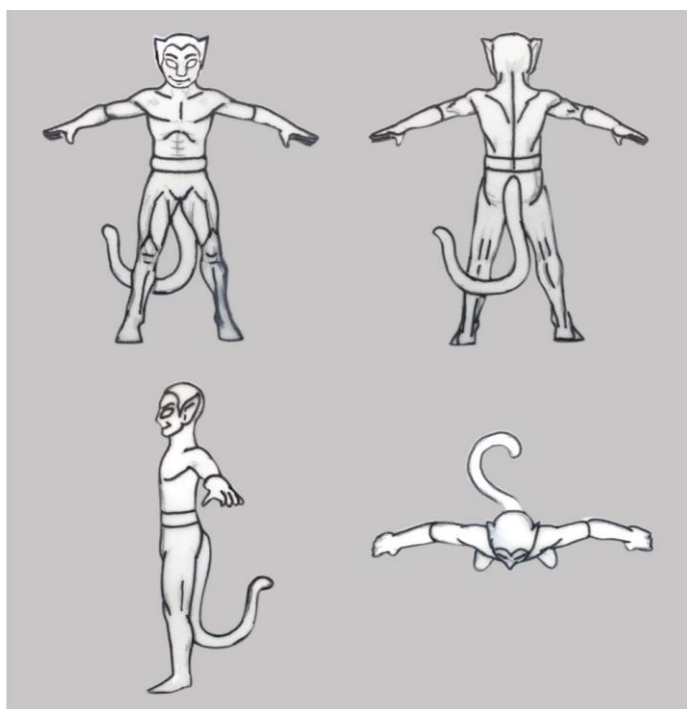


Figura 34. Los planos de un personaje, Acervo personal.

3.1.6. Dibujo de las manos

La capacidad expresiva de las manos es muy importante, la mayoría de nosotros nos expresamos consciente o inconscientemente con los movimientos manuales. Es menester hacer un preciso estudio de las manos en la mayor cantidad de vistas posibles, en reposo y en movimiento, también se debe bocetar su edad, que es manifiesta y fielmente representada en las manos. A veces la edad queda disimulada o alterada en un rostro, sin embargo, las manos son el mejor recurso para definir la edad de un personaje. El carácter y la personalidad también son expresadas en el dibujo de las manos, su relación con el resto del cuerpo debe ponderarse, debe verse si las manos son pequeñas o demasiado grandes, regordetas o escuálidas. Las piernas, pocas veces tomadas en serio, su capacidad expresiva es igualmente potencial, sobre todo porque en ellas radica la locomoción, el equilibrio y el sostén de la figura completa.

Andrew Loomis nos ofrece un amplio estudio del dibujo de las manos en el cual se puede comenzar por formas básicas basadas en polígonos básicos a manera de estructurar el dibujo, posteriormente se va afinando para lograr un acabado más natural y semejante a las manos humanas, hasta llegar al dibujo realista que caracteriza el estilo de Loomis, cabe mencionar que este artista ha influido a ilustradores de la talla de Marco Durjevik y Alex Ross, estos ilustradores poseen un estilo muy naturalista en sus trabajos casi todos ellos relacionados con el comic, tanto la figura humana como los rostros así como las manos de sus personajes son terminados finamente para obtener un resultado mucho mas verosímil y creíble.



Figura 36. Peter Lorre interpreta a un sujeto que reemplaza sus manos por las de un famosa pianista en “Mad Love” Karl Freund 1935

En el cine tenemos ejemplos contundentes como el mencionado Max Schreck, otro muy ilustrativo es la película *Mad Love* de Karl Freund en la que un sujeto interpretado por Peter Lorre vive obsesionado por la habilidad de un pianista, le amputa ambas manos a este para injértaselas a sí mismo para poder llegar a ese nivel de virtuosismo con resultados desastrosos. Flora Davis sostiene que Las manos son un recurso utilizado por todos para comunicarnos incluso podría decirse que tienen un lenguaje autónomo poco estudiado, pues se mueven muchas veces sin que estemos conscientes de lo que comunican, este fenómeno es muy evidente durante el cortejo por ejemplo, cuando una persona se siente atraída por otra sus manos toman posiciones y actitudes que hacen muy evidente esa atracción, sin embargo pocas veces son tomadas en cuenta y debemos hacer hincapié en el potencial expresivo de las manos.

3.1.7. Dibujo del rostro



Figura 37. Estudio del rostro, del actor Lon Chaney.

Retratar es un noble oficio, es complejo y hasta peligroso, mucho más de lo que pudiera imaginarse. No sólo es dibujar o describir; revela aspectos psicológicos, emocionales y de carácter no verbal que antes permanecían omitidos, negados y hasta reprimidos; es tocar fibras muy delicadas y sensibles; el modelo y el retratista son igualmente afectados por el retrato.

Las partes que forman un rostro son una excelente herramienta de trabajo para bocetar un personaje. No sólo los ojos son expresivos. Contrariamente a lo que la mayoría de los diseñadores creen, las orejas, la nariz, la boca, las mejillas, ofrecen toda una galería de recursos para caracterizar (fig. 33), e igualmente importantes lo son las manchas, las arrugas, los lunares y granos, las cicatrices y hasta los tics nervosos; las cejas o el bigote, son fundamentales recursos que bien fundamentados por una rica descripción literaria pueden complementar un rostro definido e inconfundible.

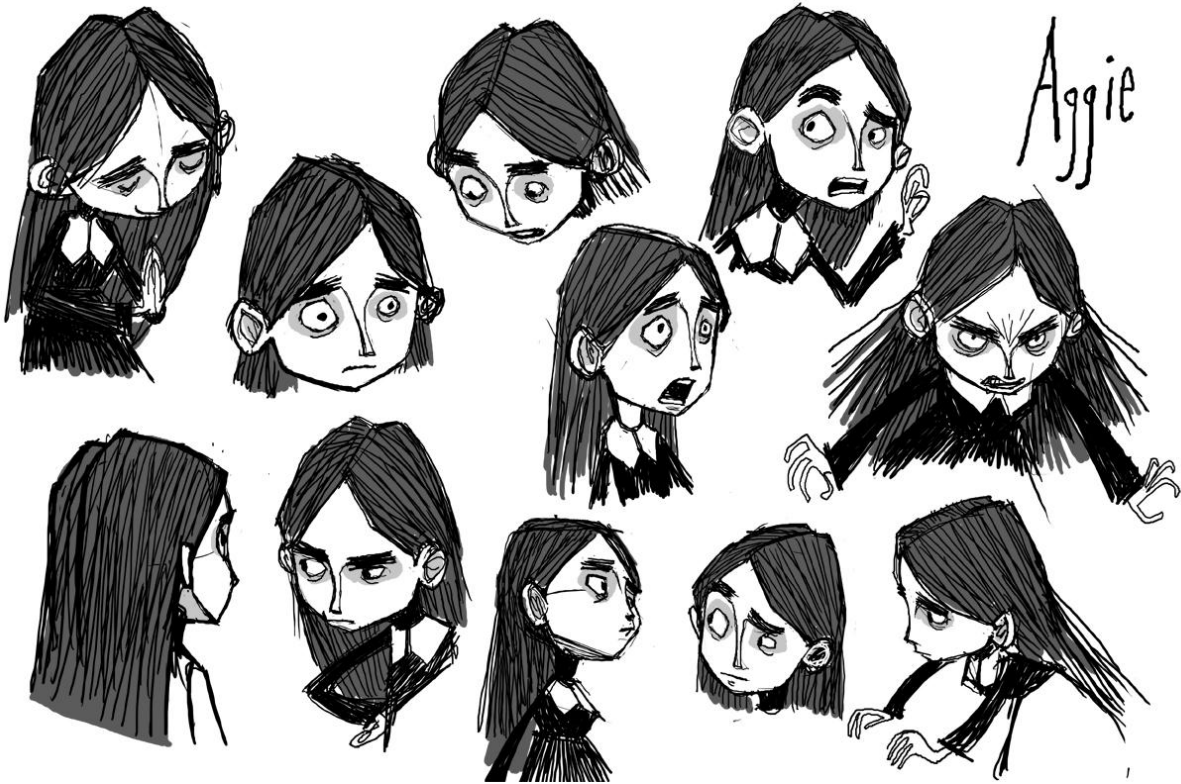


Figura 38 Estudio del rostro de Agata, personaje de la película *Paranorman*, (2012, Chris Butler, Sam Fell) de estudios Laika.

3.2. Las nuevas tecnologías y el diseño de personajes

Las nuevas tecnologías nos brindan la posibilidad por ejemplo, de reanimar a actores o actrices ya fallecidos con la intención de revivir aquellas emociones cuando vimos sus películas; es el caso de Audrey Hepburn, quien es reanimada digitalmente para cantar "Moon River" recordando su papel en la película *Desayuno en Tiffany*, (*Breackfast at Tiffany's* Blake Edwards, 1961) Ingrid Bergman o Bruce Lee son generados totalmente por computadora y nos ofrecen la posibilidad de recrear nuevas historias con aquellos actores y actrices que ya no están entre nosotros.

Después de investigar los extensos trabajos de los autores mencionados, encontramos que hay varios arquetipos generados por los diferentes medios de comunicación, es decir, la tradición oral generó arquetipos mitológicos, dioses, semidioses y monstruos; los primeros registros escritos consignan las hazañas de muchos de ellos.

Posteriormente, los primeros medios impresos, paralelamente a la tradición oral, fueron enriqueciendo a estos personajes, parte históricos y parte leyenda, como el caso del Cid Campeador, de autor anónimo; la canción de Roldán, el rey Arturo y Robin Hood. La literatura, retoma ya personajes más definidos como Hamlet o el príncipe Macbeth de William Shakespeare;

el propio Dante se concibe a sí mismo como el personaje en “La Comedia”, la oscura leyenda pre medieval del nigromante que hace tratos con las potencias infernales con muchos nombres que posteriormente Jas Reuter²¹ identificará en adelante con la figura de Fausto, originalmente leyenda medieval y posteriormente en varias versiones de autores como: Thomas Mann, Marlowe. Paul Valery y, en su versión más conocida de Goethe, perfilan la figura de un héroe humano ya desprovisto de la inmortalidad de sus antecesores semidioses, personajes que trascienden por sus hazañas.

Derivado de publicaciones impresas, este género retoma viejos arquetipos y ofrece un giro narrativo dotándolos de fuerza sobrehumana, inteligencia y cualidades potenciadas²², generando así el arquetipo del súper héroe, uno de los más importantes aportados por este medio. Aunque sigamos viendo otros personajes cotidianos, caricaturescos, o de la ciencia ficción, la constante en la mayoría de las publicaciones, sobre todo norteamericanas, es la doble figura superhéroe-supervillano,

El cine, a su vez, vuelve a retomar arquetipos de los medios anteriores, tomando elementos literarios y gráficos de las viñetas. Figuras como el vaquero, el gángster o la mujer fatal, rondaban las pantallas hasta momentos anteriores a la Segunda Guerra Mundial. Tras este conflicto armado surgen nuevos paradigmas y con ellos el extraterrestre y el robot. El expresionismo alemán retoma en una excelente lectura la figura del monstruo y el científico loco, tal vez el mejor ejemplo sea el Doctor Caligari (*Das Kabinett des doctor Caligari*, 1920, Robert Wiene).

El Gólem sembró la idea del autómatas y sus derivados: el robot, el *cyborg* y la inteligencia artificial. Otra rama de este autómatas derivó en el clásico en los estudios Universal, conocida como *la criatura* interpretada por Boris Karloff en la película Frankenstein (*Frankenstein*, James Whale, 1931), y el vampiro interpretado por Max Scherck (*Nosferatu, Eine Sinphonie des Grauens*, F. W. Murnau, 1922) ha sido uno de los más repetidos arquetipos cinematográficos. El más recordado es Bela Lugosi en el *remake*, de Tod Browning. Es hasta la post guerra que surgen nuevos monstruos, los ya mencionados extraterrestres y las criaturas resultado de algún experimento atómico. El mejor representante de ello es, sin duda, *Godzilla* del director Inoshiro Honda. Hasta los años setenta, el monstruo tiene otro giro narrativo y éste aparece bajo la forma de un tiburón blanco (*Jaws*, Steven Spielberg, 1975). Es en 1979 cuando el cine genera su máxima criatura: el octavo pasajero (*Alien* Ridley Scott, 1979). El cine no produciría ningún otro arquetipo relevante sino hasta 1991, en *El Silencio de los Inocentes* (*The Silence of the lambs*, Jonathan Demme, 1991) el asesino serial, probablemente, el último arquetipo generado por el cine. La televisión sufre el mismo mecanismo, es decir, retomar viejos modelos y calarlos en su propio lenguaje. El

²¹ Jas Reuter, “Fausto, el hombre” FCE.

²² Marvels de Alex Ross y Kurt Busiek, Marvel Comics.

presentador como Rod Sterling en la Dimensión Desconocida, Vampira y Alfred Hitchcock. Fuera de este personaje, son los arquetipos generados por este medio que tan sólo son reinterpretaciones, a veces burdas a veces afortunadas, de rostros y figuras ya vistas en el cine; sin embargo, la animación ofrece toda una galería de personajes dignos de estudio.

Los estudios Pixar y Dreamworks retoman personajes de cuentos de hadas clásicos como las princesas y las brujas, incluso los anti héroe toman fuerza en el discurso paródico de la película Shrek y dan una vuelta de tuerca en el terreno de la animación digital. La animación ofrece todo un campo de estudio por sí sola, en ella vemos desfilar desde los tradicionales arquetipos hasta las más inverosímiles criaturas. Los videojuegos vuelven a sufrir este mecanismo, sin embargo tienen sus propios representantes, como el caso de Zelda, Mario Bros y Pac Man.

Las redes sociales, sin duda, sufren este mismo mecanismo. Encontramos la vieja máscara descrita por Jung en las fotos de perfil de Facebook, y de manera paralela han surgido personajes espontáneos con características estéticas muy particulares, producto de la burla, la parodia y el ocio, conocidas como “Memes” pero que, hasta la fecha, han sido poco estudiados.

Es posible extraer de su contexto a un determinado personaje para analizar las partes que lo constituyen. Después de la breve revisión de los medios de comunicación, se comprobó que cada uno de ellos genera sus propios arquetipos y en segundo lugar éstos obedecen a dos características básicas de identificación. En primer término, su aspecto físico. A primera vista encontramos su figura completa sea ésta la de una persona, un animal, un monstruo, un robot, un objeto mágico que poseen también su propio carácter y función narrativa (Propp), incluso los vehículos, sin ser necesariamente seres vivos, poseen las mismas cualidades.

Posteriormente, encontraremos el rostro, la mirada y las manos cada una de éstas partes constituyen elementos importantes para diseñar un personaje, autores como Andrew Loomis y Flora Davis nos ofrecen un amplio estudio gráfico y psicológico respectivamente. En segundo lugar, las características psicológicas, el carácter, y la personalidad.

La literatura nos ofrece un vasto campo de éstas detalladas descripciones; el oscuro rostro del capitán Ahab, descrito por Herman Melville en su novela Moby Dick constituye un excelente ejemplo, hace referencia a la pata de palo que utiliza, no se puede concebir a éste personaje sin ver su figura completa y su característica pata de palo; las manos, en la caracterización de Mack Srhrek en su papel del Graf Orlok, las manos expresionistas son pálidas de huesos largos completamente contrastantes nos brindan un excelente ejemplo; el actor Peter Lorre interpreta a un psicópata que se injerta las manos de un pianista para poder así tocar el piano, la secuencia en la cual llega a su apartamento y comienza a despojarse de los artilugios post quirúrgicos es memorable en la película Las manos de Orlak (Mad Love, 1934), otro excelente ejemplo es el joven manos de tijera interpretado por Jhonny Deep (Tim Burton), en ésta película las manos son

sustituidas por un mecanismo de navajas y tijeras. No podemos ignorar al célebre Freddy Krueger, cuyo guante adaptado por navajas se convirtió en un ícono de las películas “Slasher” en los 90.

4. Conclusiones

La mascota institucional “Uamito” tiene problemas de comunicación y de imagen, mas que de diseño, probablemente su diseño sea impecable, sin embargo su representación no lo es. En segundo lugar su nombre está en diminutivo, esta característica le resta fuerza y seriedad, deja de transmitir los valores de la Universidad Autónoma Metropolitana, como son la flexibilidad, la apertura, la interdisciplina características de nuestra institución, queda desafortunadamente muy lejos de transmitir y simbolizar estos valores.

La manera de resolver el problema de la mascota institucional “Uamito” es convocar un concurso de rediseño del nombre e imagen del personaje a los miembros de la comunidad universitaria, alumnos, docentes y trabajadores, en la convocatoria deben explicarse las características que debe tener el personaje, desde un nombre no diminutivo, que transmita el sentimiento de pertenencia y orgullo. Otro punto importante sería informar como funciona una mascota institucional y como opera el mecanismo arquetípico del Tótem a fin de proporcionar a los concursantes mas herramientas de trabajo. La idea de tomar como mascota la figura de jaguar negro o pantera negra es positiva ya que hace una analogía de “Goyo” mascota institucional de la U.N.A.M. un puma personificado y caricaturizado con el cual los miembros de su comunidad universitaria probablemente sientan mucho mas apego que en nuestro caso.

Es posible también revisar la figura de la hormiga, insecto que históricamente se ha relacionado con Azcapotzalco cuyo nombre significa “Lugar de las hormigas” delegación en la que se ubica la esta unidad de la Universidad Autónoma metropolitana, concebir y diseñar una mascota basada en la hormiga, puede resultar en una relación mas estrecha y positiva con la ubicación de nuestra unidad, tradicionalmente las hormigas son reconocidas por su organización, trabajo en equipo y laboriosidad, casi todas las características de las hormigas son bien vistas y sería pertinente estudiar a este insecto como un digno representante de nuestra comunidad no solo universitaria sino también de las personas que viven en esta delegación.

En primer lugar el dibujo y la descripción literaria profundamente investigada, justificada y fundamentada, después el trabajo de boceaje puede ser capturado y editado digitalmente, de esta manera se tiene mayor control y resguardo. Independientemente del medio o destino

Todos creamos personajes, consciente o inconscientemente. Todo diseñador de personajes debe ser consciente de la influencia de los arquetipos tanto en la vida cotidiana como en la vida profesional. Por medio del mecanismo de la proyección, la máscara mencionada por Jung es aquella con la cual nos desenvolvemos para sobrevivir en el mundo. Su negación es la Sombra y nuestra parte opuesta es *ánima* en caso del hombre, y *ánimus* en el de la mujer.

El diseño de personajes es inherente a todo ser humano, desde la inconsciente creación de otros yo, falsos yo, máscaras y sombras que menciona Jung, hasta los escritores, guionistas, artistas plásticos, o "*character designer*". Deben considerarse las investigaciones de Jung, Campbell, Bettelheim y Propp, a fin de tener un faro en esta compleja labor que poco a poco se viene perfilando y distinguiendo como un oficio que, si bien ha estado presente desde el inicio de la humanidad a través de chamanes, juglares, trovadores, poetas, escritores y guionistas, es pertinente saber que un diseñador de la comunicación gráfica es capaz de enriquecer su profesión al convertirse también en un diseñador de personajes.

La descripción literaria ofrece riqueza y profundidad acerca de las características físicas y psicológicas de un personaje. Existen numerosos ejemplos en la literatura de personajes ampliamente definidos y detallados por sus autores, y éstos han saltado del medio literario al comic, al cine, la animación y los video juegos.

El dibujo de un personaje ofrece la ventaja de concebir cómo se verá en un comic, una animación, una película o video juego. Un diseñador de personajes debe ser capaz de concebirlo, en primer lugar, por medio de una detallada descripción literaria. A más detalles en dicha descripción, mucho más rico e interesante será el personaje. En segundo lugar, quien diseñe un personaje debe ser capaz de dibujarlo de acuerdo a su descripción literaria; cada rasgo y característica debe corresponder a su descripción a detalle.

Las dos mejores herramientas para diseñar un personaje son una exhaustiva descripción literaria de sus cualidades de carácter y de personalidad, tanto más detallada y escrupulosa sea esta mucho más rico e interesante será el personaje diseñado, si éste posee una historia compleja resultará más atractivo y será capaz de trascender su medio original para llegar a otros que surjan en el futuro y por otra parte influir en la cultura popular.

La segunda herramienta es el dibujo. Detallar cada parte ya sea alguna extremidad, su rostro, sus manos, su mirada ofrecerán una ventaja narrativa dibujar cómo luce en los planos, frente, perfil, espalda, arriba, ofrecen ventajas para el diseñador; dibujar expresiones tanto en el cuerpo como en el rostro de diversas emociones como la alegría, la tristeza la sorpresa, pueden darnos una mejor idea de cómo han de reaccionar ante todos estos estímulos, no importa si es un personaje rudo, si es capaz de llorar ofrece más riqueza si es capaz de reír y ofrecer la mayor cantidad de

expresiones y micro expresiones, de igual manera que la descripción literaria entre más variado y detallado sea el dibujo mucho más completo e interesante resultará.

Por medio de los planos se puede definir mejor como lucirá un personaje en cada momento de una animación por ejemplo. El estudio del rostro humano nos brindará mejores recursos expresivos al dibujar sus reacciones y emociones.

En la licenciatura de Diseño de la Comunicación Gráfica impartida en la Universidad Autónoma Metropolitana, se imparte la Unidad de Enseñanza Aprendizaje (UEA) optativa de “Animación”. Para complementar esta, bien puede diseñarse otra UEA:

Todo personaje pertenece a una historia así como toda historia contiene personajes. La UEA “Animación” se encuentra aislada. El binomio “Animación”-“Diseño de Personajes” bien puede perfilar a los egresados como profesionales de la animación, el video juego. El cine y hasta la literatura. Teniendo como base tanto la UEA “animación” por una parte y la UEA “Escritura de Guión” por otra, esta nueva UEA dentro del plan de estudios puede formar nuevos profesionales especializados en el campo de la animación, el video juego y el cine.

Una UEA dedicada únicamente al diseño de personajes como complemento de las ya existentes UEAs bien merece la pena su planeación y posterior inclusión dentro del plan de estudios de la licenciatura.

El mapa de un personaje es la suma de ambos recursos: la extensa y detallada descripción de un personaje, que debe abarcar tanto sus aspectos físicos como psicológicos. En segundo lugar, el dibujo del personaje desde todas las vistas posibles, en su cuerpo entero donde se detalle el movimiento y la actitud, un estudio de las manos, el rostro y la mirada de acuerdo a la descripción literaria en la cual quede manifestado sin lugar a dudas cómo es la naturaleza de dicho personaje. En este mapa se puede ver a detalle cada parte de él, tanto interna como externa y sus particulares aspectos, saber cómo reacciona y refleja cada emoción es fundamental para tener mayor control y claridad en su función dentro de una narración.

5. Anexos

5.1. Anexo 1. Programa de estudios de la U.E.A. Diseño de Personajes

Unidad: Azcapotzalco. **División:** Ciencias y Artes para el Diseño.

Nombre del plan: Licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica.

Clave: Unidad de Enseñanza **Aprendizaje:** Diseño de Personajes. **Creditos:** 9

Horas de teoría: 3.0

Tipo: Optativa.

Horas de práctica: 3.0

Trimestre: VI-XII

Objetivos:

Al finalizar el curso el alumno será capaz de:

Diseñar un personaje por medio del análisis de sus características físicas y psicológicas.

Saber cuales son las funciones de un personaje en diversas narrativas y como aplicarlas en el personaje a diseñar.

Reconocer el contenido arquetípico de los personajes.

Contenido sintético.

Teoría de los arquetipos.

Análisis de las características de un personaje.

Características físicas y psicológicas detectadas y analizadas en ejemplos de la literatura, los comics, los videojuegos, el cine, las redes sociales vistos en clase.

Como diseñar un personaje.

Boceto de un personaje.

Dibujo de planos de un personaje.

Modelado de un personaje en escultura.

Modelado digital de un personaje.

Modalidades de conducción del proceso Enseñanza-Aprendizaje.

Elección de un personaje.

Concepción, diseño y comportamiento de un personaje,

Producción de un personaje para determinada narrativa.

Exposición final.

Modalidad de evaluación.

Investigación de los antecedentes del personaje elegido por el alumno.

Determinar a qué arquetipo corresponde el personaje elegido por el alumno o si es un nuevo arquetipo hasta el momento desconocido.

Para que medio el alumno va a aplicar su personaje (animación, literatura, video juego, APP, Redes sociales etc)

Bibliografía básica.

Se recomienda utilizar la bibliografía de la presente investigación.

5.2. Anexo 2. Producción de personajes digitales

Es posible diseñar un personaje utilizando la teoría de los arquetipos anteriormente descrita, en primer lugar se describen las características físicas y psicológicas de determinado personaje, como ejemplo utilizaremos una referencia del libro “El Héroe de las mil Caras” de Joseph Campbell²³ en su capítulo dedicado al Vientre de la ballena, (pág. 88), en este se menciona la aventura del héroe de los engaños de los esquimales Cuervo, quien es descrito con un disfraz y una máscara de esta ave totémica. Este tipo de personajes obedecen al arquetipo del héroe buscador mencionado por Propp, su naturaleza es pícara, es travieso y curioso por naturaleza, puede estar emparentado incluso con el arquetipo del Viejo Sabio si lo imaginamos como un viejo Cuervo, ya podemos bocetarlo de la siguiente manera en la siguiente figura:

²³ Campell Joseph. El héroe de las Mil caras. Psicoanálisis del mito. Fondo de Cultura Económica. México Distrito Federal. 2010.



Figura 39. Boceto del personaje "Cuervo"

Este boceto está basado en una vieja foto de autor desconocido, encontrada en un mercado de pulgas, en la cual se ve una tribu de personas ataviadas con trajes rituales en la siguiente figura:



Figura40. Referencia del personaje "Cuervo"

Si editamos la imagen para destacar al personaje, podremos distinguirlo con mayor claridad:



Figura 41. Imagen editada del personaje “Cuervo”.

Posteriormente se modela el personaje digitalmente:

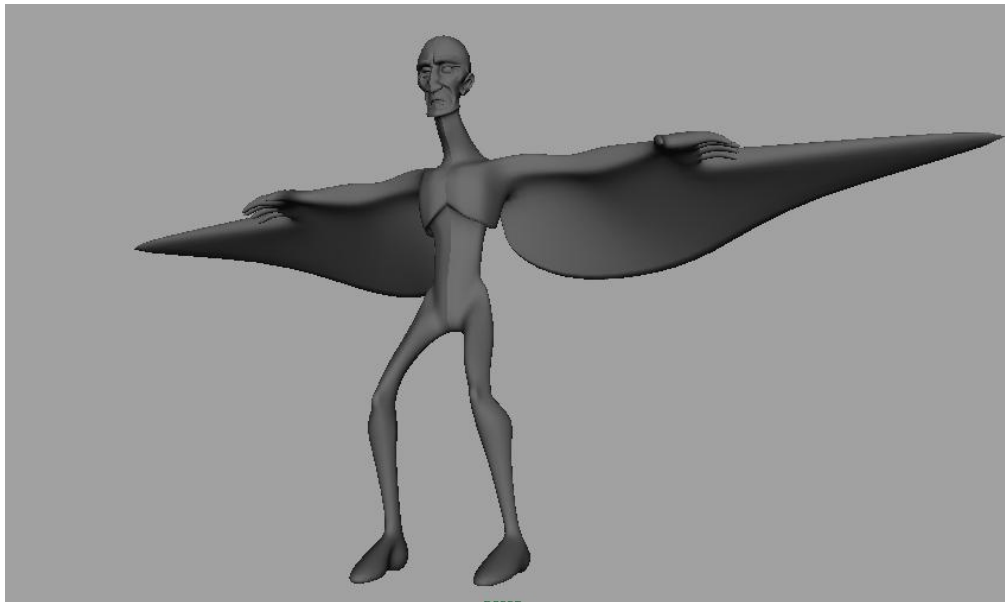


Figura 42. Vista del cuerpo completo del personaje “Cuervo” antes de modelar su máscara. Acervo personal.

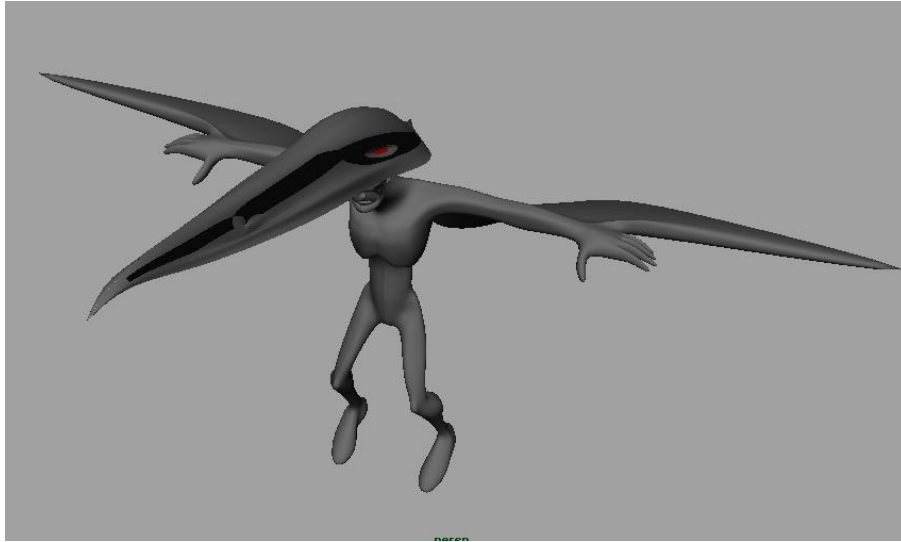


Figura 43. Detalle del modelado de la máscara del personaje "Cuervo". Acervo personal.

Como se puede apreciar, se modela al personaje en su figura completa, considerando las características descritas: un traje y una máscara de cuervo, posteriormente se detallan rasgos del rostro en donde se hace evidente su naturaleza pícaro y traviesa.



Figura 44. Detalle del rostro del personaje "Cuervo"

Después se trabaja con el color, si un cuervo es negro, en consecuencia el traje deberá ser del mismo color, con algunos detalles en blanco y rojo para hacer más interesante el diseño del traje, máscara y maquillaje tribal de Cuervo, nótese que lleva pintada en el rostro la imagen de un cuervo con las alas extendidas:



Figura 45. Detalle del uso de color en el modelado del personaje "Cuervo"

Posteriormente se pueden ver los planos del personaje para tener una perspectiva general y en caso necesario hacer los ajustes pertinentes.

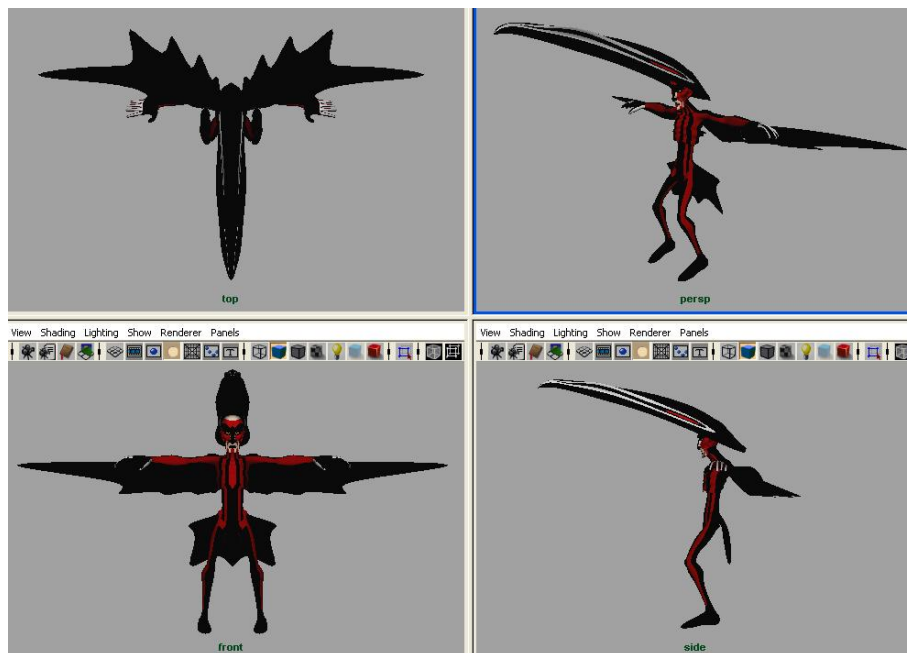


Figura 46. Planos del personaje "Cuervo"

Finalmente, tenemos diseñado un personaje digital.



Figura 47. Vista final del personaje "Cuervo"

Siguiendo la misma metodología podemos diseñar personajes digitales, basados en la teoría de los arquetipos podemos dar mayor complejidad y profundidad a nuestros personajes. Sirvan estas muestras del trabajo del autor para referencia del interesado en el diseño de personajes en general y en particular de los diseñadores de la comunicación gráfica de esta casa de estudios.



Figura 48. Personaje prehispánico.

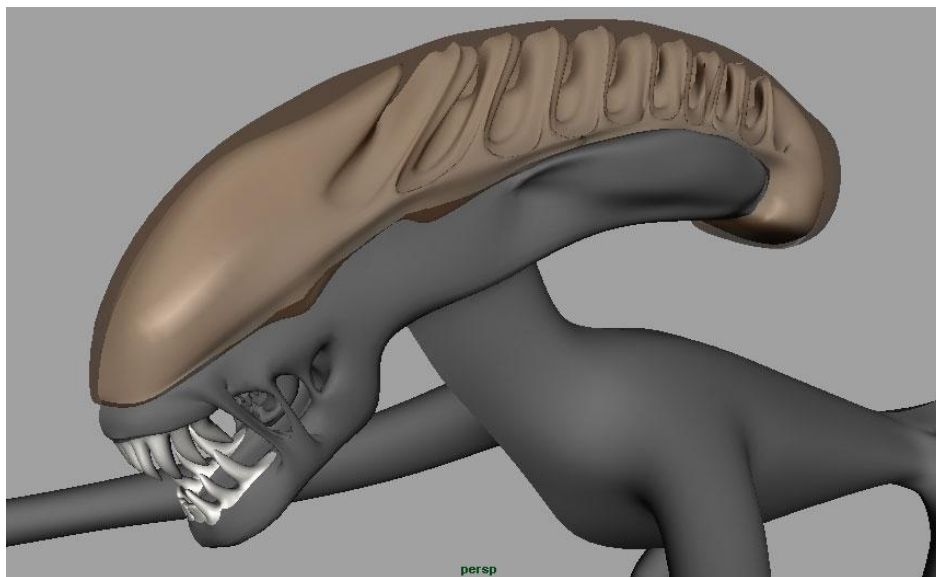


Figura 49. Modelado digital del autor del personaje ALIEN aparecido en la película homónima de Ridley Scott. Acervo personal.

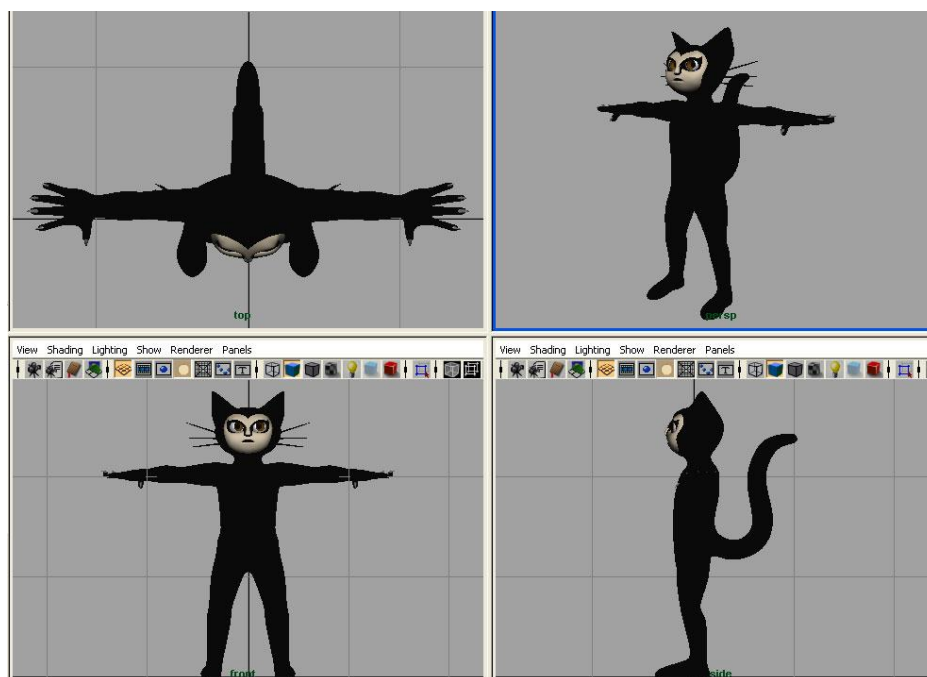


Figura 50. Modelado digital del personaje "Azrael". Acervo personal.



Figura 51. Detalle del rostro del personaje "Azrael". Acervo personal.

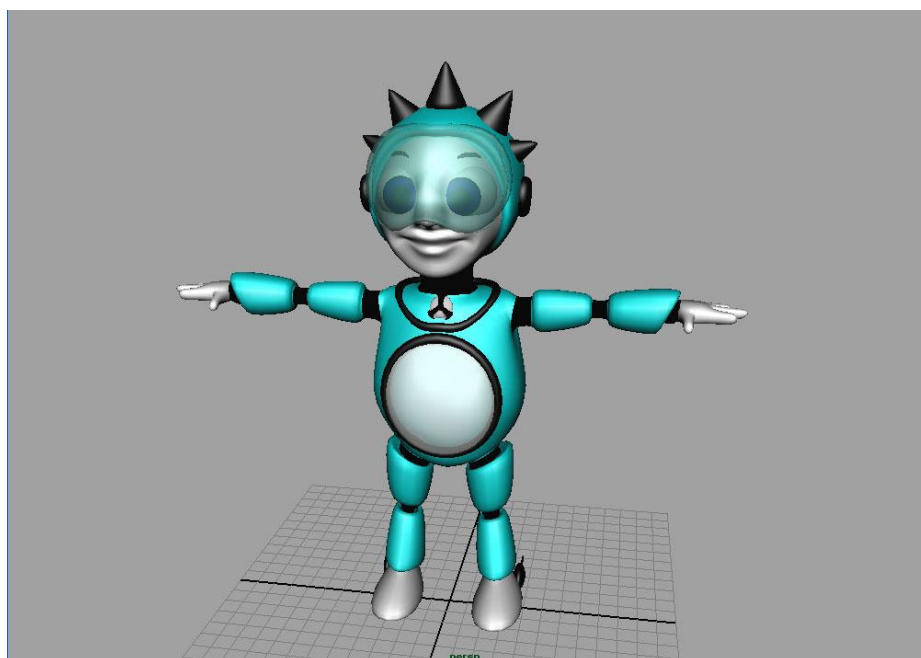


Figura 52. Modelado digital del personaje "Robotino". Acervo personal.

6. Bibliografía

- Bettelheim, Bruno. Los cuentos Perrault. Barcelona, España. 1980.
- Bierlein J. E. El espejo eterno, mitos paralelos en la historia del hombre, ed. Oberón Madrid 2001
- Borges Jorge Luis y Cázares Adolfo Bloy. Antología de la Literatura Fantástica Ed. Sudamericana Tercera Edición. España. 2001.
- Campell Joseph. El héroe de las Mil caras. Psicoanálisis del mito. Fondo de Cultura Económica. México Distrito Federal. 2010.
- Castro Rodolfo (coordinador). Las otras lecturas. Ed. Paidós. México. D.F. 2003
- Davis Flora, La comunicación no verbal, ed. Alianza. México, 1976
- De Fez Desirée. Películas clave de cine de terror moderno. Ed. Robin Book. Barcelona, España. 2007.
- Eco, Umberto(compilador). Historia de la Fealdad. Ed. Lumen, Barcelona, España. 2007.
- _____. Historia de la Belleza. Ed. Lumen, Barcelona, España. 2007.
- Everson William K. The bad guys. Ed. Thecita del press. New York, N. Y. 1964.
- Fordham Frieda. Introducción a la psicología de Jung. Ed. Alameda. Colecció Estela. México. 1955
- Garibay Ángel María K. Mitología griega, dioses y héroes. Colección Sepan cuantos. Vigésima Primera edición. Ed. Porrúa. México. 2004
- Girola, Lidia, Olvera Margarita (coordinadoras). Modernidades narrativas, mitos e imaginarios. Colección Ciencias Sociales. No. 60. Anthropos-UAM. México. D.F.2007.
- Homero. La odisea. Ed. Porrúa. Colección Sepan Cuantos . Trigésima Primera Edición. México D.F. 2012.
- Izzi, Massimo. Diccionario Ilustado de los Monstruos. Ed. Alejandría. Barcelona, España. 2000.
- Kerényi, K., Neumman, E. Arquetipos y símbolos colectivos. Colección Círculo Erano. .Hermenéusis II. No 14. Editorial Antrhopos. Barcelona, España.1994

León Vega Emma. De filias y arquetipos. Colección Ciencias Sociales. No. 28. Anthropos -UNAM. México. D.F.2001.

Loomis Andrew "Dibujo de Cabeza y Manos" ed. Hechette Buenos Aires, Argentina 1956

López Ibor, J.J. ¿Cómo se fabrica una bruja?. Editorial Círculo de Lectores. Madrid, España.1976.

Lovecraft Howard Phillips. El horror sobrenatural en la literatura. Premiá Editora. Tlahuapán Puebla, 1989.

Melville Herman Moby Dick. Ed. Porrúa. México, 1992

Mitchell W. J. T. Teoría de la imagen, Ediciones Akal S. A. Madrid, 2009

Neuman, E.y Eliade, M. Los dioses ocultos. Colección Círculo Eranos II. No. 15.Hermenéusis. Editorial Antrhopos. Barcelona, España.1997.

Page Michael y Ingpen Robert. Enciclopedia de las cosas que nunca existieron. Décimo Sexta Edición. Madrid, España. Ed. Anaya. 2003.

Pérez Agusti Adolfo, Revista,Cuarenta años de Ciencia Ficción. Año 1, Número 1. Ed. Décimo Dan, Madrid España. S. A.

Poe, Edgar Allan. Narraciones Extraordinarias, Aventuras de Arturo Gordon Pyn, El cuervo. Trigesima Edición. Editorial Porrúa. México. 2006

Propp, Vladimir. Morfología del Cuento. Editorial Colofón. México, D.F. 2008

Reuter Jas. Fausto el hombre. Ed. Fondo de Cultura Económica. México, D.F. 1985.

Revista Nosferatu. ¿Habeís sido buenos? Malos en el cine. Año. Marzo1998.

Rodriguez Pepe. Dios nació Mujer. La invención el concepto de Dios y la sumisión de la mujer: Dos historias paralelas. Ed. Punto de Lectura. Tercera Edición España. 2000.

Savater Fernando, "Malos y malditos" Ed. Alfaguara, Colección Impar, México 1997.

Stevenson, Robert Louis. El extraño caso del DR. Jekyll y mr. Hyde, Olalla, el tesoro de Franchard. Ed. Club Internacional del Libro. España 1999.

Stoker Bram. Drácula. Ed. Dorling Kindersley,2005.

Wilde Oscar El Retrato de Dorian Gray.Unidad Editorial. Madrid España.1999.

Zamora Águila Fernando, Filosofía de la Imagen. Lenguaje, imagen y representación. Colección Espiral, Escuela Nacional de Artes plásticas, U.N.A.M. México D.F. 2008.

Zweig C. y Abramns J.(Compiladores) Encuentro con la sombra. El poder del lado oscuro de la naturaleza Humana. Kairós. 2da. Edición. Barcelona, España. 1994.

7. Filmografía

Dick Tracy, Warren Beatty, 1990.

Dracula, Tod Browning 1931.

El Gabinete del Dr. Caligari. Carl Boese 1920

El Gólem, Der Golem, Paul Wegener 1920

Frankenstein, James Whale, 1932.

Freaks, Tod Browning 1932.

La Mosca, The Fly, Kurt Newmann, 1958.

Mad Love, Karl Freund, 1935

Metrópolis. Fritz Lang.1926.

Nosferatu. Frededich Wilhem Morneau. 1922

The Silence of the Lambs, Jonathan Demme, 1991.

Tiburón (Jaws Steven Spielberg 1974)

Zardoz (John Boorman 1974)

8. Internet

8.1. “Uamito”

UAMITO RELOADED. (s.f.). Recuperado el 2 de agosto 2013, de
<https://www.facebook.com/groups/uamito.reloaded/>

UAMITO, la "Mascota" de la UAM. (s.f.) Recuperado el 2 de agosto de 2013 de:
<https://www.facebook.com/uamito?fref=ts>

8.2. Memes

Meme Generador. (s.f.) Recuperado el 2 de agosto de 2013, de https://www.facebook.com/appcenter/meme-generator?fb_source=search&ref=ts

8.3. Mascotas

Macotas Kellog's (s.f.) Recuperado el 2 de agosto de 2013 de <http://www.nutridia.com.mx/personajes.html>

9. Índice de Figuras

Figura 1. El actor Sean Connery interpreta a un mercenario futurista que porta una máscara al estilo del de teatro griego en la película Zardoz de John Boorman 1974.....	Pag. 12.
Figura 2. Escena de El extraño caso del Dr. Jekyll y Mr. Hyde, de John S. Robertson, (1920)	Pag. 13
Figura 3. <i>Ánima</i> . Acervo personal.	Pag. 15.
Figura 4. <i>Ánimus</i> . Acervo personal.	Pag. 15.
Figura 5. Figurilla paleolítica encontrada por la arqueóloga María Gimbutas en la zona que denominó "la vieja Europa" que comprende las tierras colindantes con el río Danubio hasta el norte de Alemania.	Pag. 16.
Figura 6. "El Hechicero" Pintura rupestre relacionada con el mago o el hechicero de la cueva Trois-Freres en los pirineos franceses.	Pag. 18.
Figura 7. El Ser, diseño inspirado en el símbolo tradicional de equilibrio en oriente, para esta investigación está inscrito en un cuadrado y una circunferencia a manera del "hombre vitruviano" de Leonardo de Vinci. Acervo personal	Pag. 19.
Figura 8 Captura de pantalla del sitio "Uamito la "Mascota" de UAM" comparado con La Bestia de los estudios Disney y "Pancho Pantera" mascota de "Choco Milk", donde se evidencia el mismo pantalón y la misma playera, la deformidad y desproporción de "Uamito".	Pag. 39.
Figura 8. Escultura de Robin de Sherwood.	Pag. 41.
Figura 9. El antihéroe en (<i>Shrek</i> , Andrew Adamson y Vicky Jenson, 2001),	Pag. 43.
Figura 10. Reparto de El Silencio de los Inocentes (The Silence of the Lambs, Jonathan Demme 1991).....	Pag. 44.
Figura 11. Personajes del comic Dick Tracy.....	Pag. 45.
Figura 12. Karl Rupretch von Kroenen.....	Pag. 46.

Figura 13. El Barón Ashler, fiel acompañante del Dr. Hell en la serie animada Mazingher Z.....	Pag. 47.
Figura 14. Maléfica. Retomada de: La Bella Durmiente (1959) (The Sleeping Beauty, Clyde Geronimi)	Pag. 48.
Figura 15. Merlín en la película de John Boorman Excalibur.....	Pag. 50.
Figura 16. Herne, El Cazador, de la serie de televisión Robin of Sherwood, Serie de Televisión 1984-1986.....	Pag. 51.
Figura 17. Shere Khan personaje de los estudios Disney inspirado en el Libro de la Selva de Rudyard Kipling	Pag.52.
Figura 18. Azrael, el gato de Gargamel en la serie animada “Los Pitufos” de Hannah-Barberah.....	Pag. 53.
Figura 19. Cartel promocional de ALIEN, El Octavo Pasajero	Pag. 54.
Figura 20. Supuesta ilustración de Qi Baishi en la cual se sigue un antecedente de la criatura ALIEN.....	Pag. 55.
Figura 21. La Mosca (The Fly, Kurt Newmann, 1958).....	Pag. 56.
Figura 22. Diseños del Batimóvil.....	Pag. 57.
Figura 23. La primer Robot del cine en la cinta Metrópolis de Fritz Lang 1926.....	Pag. 59.
Figura 24. Excalibur emerge del en manos de la Dama del Lago para entregarla al rey Arturo en la película homónima de John Boorman 1980.	Pag. 61.
Figura 25. Atenea pintura de Gustav Klimt en la cual se puede apreciar el “ <i>Gorgoneion</i> ”.....	Pag. 62.
Figura 26. Bela Lugosi, la versión más conocida de Drácula.	Pag. 66.
Figura 27. Gregory Peck caracterizando al Capitán Ahab en (Moby Dick, John Huston 1956) en este caso es necesario ver la figura completa del personaje para saber que carece de una pierna y ha sido sustituida por una mandíbula de cachalote.....	Pag. 68.
Figura 28, Max Schreck y su asombroso manejo de las manos de Max Schreck (Nosferatu F. W. Murnau.1922).....	Pag. 69.
Figura 29. “The Blank” bizarro enemigo sin cara de Dick Tracy en la película homónima, (Dick Tracy. Warren Beatty,1990)	Pag. 70.
Figura 30. El inquietante rostro de Jack Nicholson en “The Shining” de Stanley Kubrick 1980.	Pag. 71.
Figura 31. Rorschach con su característica máscara metamórfica en el comic The Watchmen, Alan Moore, DC Comics.....	Pag. 72.

Figura 32. La mirada del actor Carlos López Moctezuma.	Pag. 74.
Figura 33. En la película La Sirenita, versión animada de los estudios Disney del cuento de Hans Christian Andersen, Úrsula posee un cuerpo basado en un pulpo.	Pag. 75.
Figura 34. Los planos de un personaje acervo del autor.	Pag. 76.
Figura 36. Peter Lorre interpreta a un sujeto que reemplaza sus manos por las de un famosa pianista en “Mad Love” Karl Freund 1935.....	Pag. 77.
Figura 37. Estudio del rostro, del actor Lon Chaney.....	Pag. 78.
Figura 38 Estudio del rostro de Agata, personaje de la película Paranorman, (2012, Chris Butler, Sam Fell) de estudios Laika.....	Pag. 79.
Figura 39. Boceto del personaje “Cuervo”.....	Pag. 87.
Figura 40. Referencia del personaje "Cuervo"	Pag.87.
Figura 41. Imagen editada del personaje “Cuervo”.....	Pag. 88.
Figura 42. Vista del cuerpo completo del personaje “Cuervo” acervo personal.....	Pag. 88
Figura 43. Detalle del modelado de la máscara del personaje “Cuervo” Acervo personal.....	Pag. 88
Figura 44. Detalle del rostro del personaje "Cuervo".....	Pag. 89.
Figura 45. Detalle del uso de color en el modelado del personaje "Cuervo".....	Pag. 89.
Figura 46. Planos del personaje "Cuervo".....	Pag. 90
Figura 47. Vista final del personaje "Cuervo".....	Pag. 91
Figura 48. Personaje prehispánico.....	Pag. 91
Figura 49. Modelado digital del autor del personaje ALIEN aparecido en la película homónima de Ridley Scott.....	Pag. 92.
Figura 50. Modelado digital del personaje "Azrael", acervo personal.....	Pag. 92
Figura 51. Detalle del rostro del personaje "Azrael" acervo personal.....	Pag. 93
Figura 52. Modelado digital del personaje "Robotino".....	Pag. 93

10. Curriculum Vitae



D. C. G. Gabriel González García

Correo electrónico:
vukubkame@gmail.com
Teléfono: 0445539585110

Ponencia en el “Coloquio de Retrato, persona y semejanza” realizado en la Universidad Autónoma Metropolitana unidad Azcapotzalco organizado por la Mtra. Norma Patiño Navarro, en Junio de 2013.

Especialidad en Diseño y modelado en 3D (Maya y Z-Brush).
Universidad Autónoma Metropolitana, unidad Azcapotzalco.
Av. San Pablo 180, Col. Reynosa Del. Azcapotzalco.
Julio de 2011.

Distribuciones Andrómeda S.A.
Rep. Del Salvador 102 1er piso
Diseñador Gráfico y Escultor, del 5 de Junio al 25 de Noviembre

Escritor e ilustrador de la revista Crisálida, especializada en ciencia ficción fantasía y terror, editada por la D.C. G. Blanca Martínez Manjarréz.

Jardín del Arte de Tepetzotlán.
Museo del Virreinato de Tepetzotlán, Plaza Hidalgo s/n
Tepetzotlán Edo. de Méx.
Caricaturista y Retratista, desde 1995 hasta la fecha
Miembro fundador.

Diseño del proyecto audiovisual Interactivo “Lectura en voz alta”, utilizando Software audiovisual (Flash, Photoshop, Illustrator y editores de Audio y Video) en fomento a la Lectura en Voz Alta, para la secretaría de Cultura del Distrito federal.
De Enero a Marzo de 2006.

Presentación de Esculturas tamaño Real de personajes del Cine y la Literatura, en el Auditorio “Incalli Izcahucopa” de la Universidad Autónoma Metropolitana, unidad Azcapotzalco.
Julio de 2005.

Publicación del Cuento “Sismoboy” en la Colección El Propósito de Escribir, publicado por la Universidad Autónoma Metropolitana, en Noviembre de 2005.

Escultor y diseñador en Diseño Visual Producciones.
Miguel Alemán 7, Col. El Potrero, Atizapán de Zaragoza, Estado. De
México. Tel: 53973135
Escultor, de Agosto de 1998 a Octubre del 2001

Escultor en el Museo de Cera de la Ciudad de México.
Londres 6 Col. Juárez
Escultor, de Abril de 1996 a Septiembre de 1998.

Busto de Bronce del cantante Ricky Martin en Agosto de 1998.

Colaborador en el Proyecto Artístico: "Agua Wasser", organizado por el Dr.,
César Martínez, en La Avenida Río Piedad, de Enero a junio de 2002.
Instituto Goethe, A.C. Y la Universidad Nacional Autónoma de México, a
través de la Dirección General de Artes Plásticas.
Instituto Goethe A.C.
Tonalá 43, Col. Roma.